06 213 2015

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ПОСТЕР | НАКЛЕЙКИ

WWW.IGROMANIA.RU

Avaldos

ИГРОМАНИЯ

16+

ЕДЕМ НА STAR WARS CELEBRATION И СМОТРИМ **STAR WARS: BATTLEFRONT**

ВЕДЬМАК® 3 ДИКАЯ ОХОТА

E3

ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ НАКАНУНЕ ВЫСТАВКИ

KASPERSKY ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ АНТИВИРУСА НА ОДИН МЕСЯЦ

ВНУТРИ СКИДКА **20%** НА **BATMAN: ARKHAM KNIGHT**

9 771560 258026 15006

игроМедиа

PLARIUM

РЕКЛАМА

Композитор Jesper Kyd

КРОВЬ

ГЕРОИ СЕВЕРА

ДОСТАНЬ СТРЕЛУ ИЗ КОЛЕНА!
СТАНЬ ГЕРОЕМ НА PLARIUM.COM

ОТ ПРОДЮСЕРОВ ФИЛЬМОВ

«ПРОКЛЯТИЕ» И «ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ»

ПОЛТЕРГЕЙСТ

16+

MGM

В КИНО

С 18 ИЮНЯ В 3D

GHOST HOUSE PICTURES

20th Century Fox

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ

06 ИЮНЬ [213] 2015
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

За прошедший месяц вышла масса отличных игр, некоторые из которых вряд ли отпустят нас до самой осени. Лучшим проектам посвящено немало места на страницах этого выпуска «Игромании». Больше всего внимания вполне закономерно досталось двум проектам, которые все мы очень ждали.

Номер один — «Ведьмак 3: Дикая охота». Игра появилась у нас перед самой сдачей журнала — еще до официального релиза, за что отдельное спасибо разработчикам, — и мы целую неделю только и делали, что проходили ее. Тридцать часов... сорок... пятьдесят... шестьдесят… семьдесят! Несколько раз, когда, казалось бы, сюжет должен был закончиться, игра выходила на новый виток и становилось понятно, что это еще не финал. Главное, это нисколько не напрягало, а лишь поражало. CD Projekt RED проделали колоссальную работу — получился главный претендент на звание лучшей ролевой игры этого года. Времени еще много, но шансов, что кому-то удастся переплюнуть приключения Геральта, совсем немного. Ну а пока у вас есть возможность прочитать целых двадцать страниц про третье-го «Ведьмака». Мало какая игра заставляла нас написать столько.

Второй монументальный релиз — Mortal Kombat X. Его важность вы и сами уже оценили, когда наблюдали за нашим чемпионатом, в котором сотрудники редакции сразились с видеоблогерами и одержали крайне непростую победу (у вас, напомним, была возможность выиграть консоль в нашем веселом тотализаторе). Всем участникам большое спасибо, а вам приятного чтения целых четырнадцати страниц, которые мы посвятили самым различным аспектам MK.

С 16 по 18 июня в Лос-Анджелесе пройдет выставка всея игровой индустрии — E3. Мы уже пакуем чемоданы, да и удаленно тоже будем подробно освещать мероприятие во всех подробностях. В частности, планируем в прямом эфире комментировать конференции. Следить за событиями, предшествующими выставке, мы начали еще несколько месяцев назад. По крупицам собирали всю информацию, выуживали слухи, анализировали положение дел на игровых фронтах и прислушивались ко всему, что говорят издатели и разработчики. Результат всей этой шпионской работы — в большой статье. Прочитайте ее и будете полностью готовы к началу E3.

Помимо этого, в номере еще очень много интересного, но проще всего перевернуть пару страниц и начать чтение.

До встречи через месяц.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ LIVE

Дорогие читатели, всем напоминаем, что наш журнал интерактивен. Увидев вот такой значок, вы можете взять свой смартфон на iOS или Android, скачать на него бесплатное приложение «Игромания Live» (из App Store или Google Play), запустить его, навести камеру смартфона на журнал и... окунуться в дополненную реальность. Например, в этот раз у нас оживает обложка. Обязательно посмотрите!

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Редакторы Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Продюсер видеонаправления Артавазд Мурадян
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель*; Игорь Пехтерев, *дизайнер*; Иван Ефимов, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru Денис Поповкин
Программирование Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Геворг Акопян
Выпускающий редактор Эдуард Клишин
Новости Илья Логунов, Павел Брель
Ведущий раздела чит-кодов Георгий Власов
Модераторы Вадим Швед, Сергей Уразов
Литературный редактор Анна Полянская

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор Евгений Исупов
Директор по производству Азам Данияров
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ

Главный режиссер видеостудии Алексей Шуньков
Контент-редактор Евгений Колпаков
Звукорежиссер Анастасия Медкова
Редактор Александр Пушкарь
Видеомонтаж Сергей Громов, Станислав Дьяконов, Александр Шакиров, Марк Юзенас, Александра Строганова

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Руководитель отдела рекламы Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова, Анастасия Епагина, Ирина Нечаева, Мария Королева
Тел/факс (495) 730 4014

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Менеджеры Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail: vozvrat@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by Igromedia LLC since 1997

Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *welcome@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат», 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015
© Igromania, 1997-2015

Тираж 50 300
Circulation 50 300

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 23 июня. Спрашивайте в киосках и заказывайте на *магазинжурналов.рф*

Импортер в Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958,
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753,
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

Скидки на предзаказ лучших игр! Вместе с «Игроманией» и магазином G2A.com

Друзья! В каждом номере «Игромании» — на протяжении ВСЕГО ГОДА — вас ждет очень солидная скидка на предзаказ очень крутой игры в цифровом магазине G2A.com. Это наша совместная акция.

Вы получите Steam или Origin ключ на игру, но с хорошей скидкой.

Как воспользоваться скидкой

G2A.com

-20%

Batman: Arkham Knight

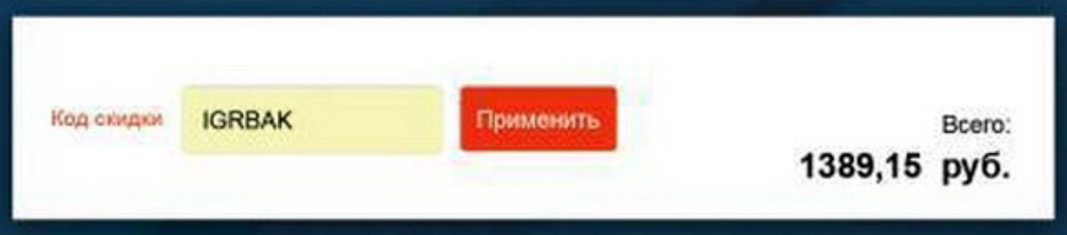
Код действует с 22.05 до 24.06

Код скидки: **IGRBAK**

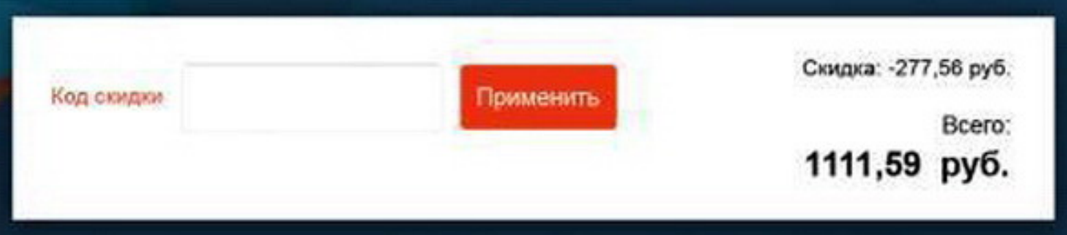
1. Берете код, напечатанный на нашей наклейке (вот здесь он тоже напечатан, так что можно даже и без наклейки обойтись).

2. Заходите на *www.g2a.com* и оформляете предзаказ игры, на которую дается скидка. В этот раз это **Batman: Arkham Knight**

3. В графе «**Код скидки**» вбиваете скидочный код. Для **Batman: Arkham Knight** — **IGRBAK**



4. Вуаля! Вы купили игру с хорошей выгодой.

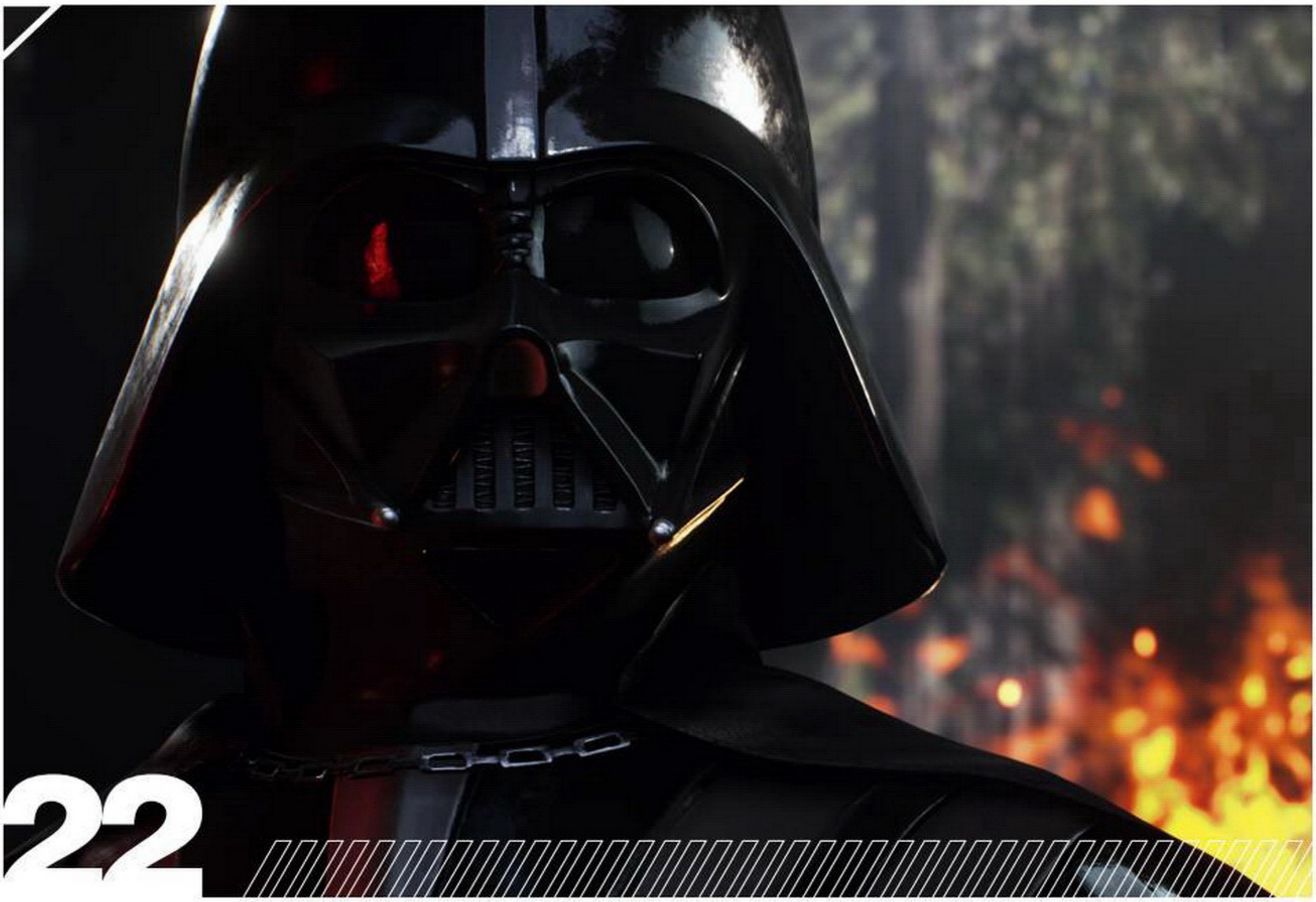


Скидка на Batman: Arkham Knight действует до 24 июня. Код универсальный, можете рассказывать о нем друзьям и знакомым — они тоже смогут воспользоваться скидкой.

Выиграй консоль!

Но и это еще не все. В январском и февральском номере «Игромании» вы найдете необычный постер-календарь. На нем расположены пустые поля. Те из вас, кто соберет все наклейки за двенадцать месяцев, наклеит их на календарь и пришлет нам фотографию полностью собранного календаря в конце года (куда именно, мы объявим дополнительно), получат возможность выиграть игровую консоль. Любую! На выбор. Захотите **PlayStation 4** — подарим вам консоль Sony. Захотите **Xbox One** — купим именно ее. А может, вам что-то еще из консолей нужно? Победителю достаточно будет лишь назвать, какую именно!

СОДЕРЖАНИЕ №06 (213) 2015



Star Wars: Battlefront Первые впечатления

Deus Ex: Mankind Divided
Пять вопросов, на которые мы уже знаем ответы

8-21 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 E3 2015: Поднять перископ!

22-33 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
22 Star Wars: Battlefront
30 Star Wars Celebration

34-35 ИГРА ЗА МИНУТУ
34 Assassin's Creed: Victory

36-57 В РАЗРАБОТКЕ
36 **Рейтинговая система игровых рубрик**
37 Игромания рекомендует
38 Persona 5
40 Torment: Tides of Numenera
43 The Flame in the Flood
46 King's Quest
48 Darkest Dungeon
50 Chaos Reborn
52 Deus Ex: Mankind Divided
54 Armored Warfare
56 Scalebound

58-107 ВЕРДИКТ
58 Ведьмак 3: Дикая Охота
78 Mortal Kombat X
92 Titan Souls
94 Kerbal Space Program
96 Assassin's Creed Chronicles: China
98 Broken Age
100 War for the Overworld
102 The Evil Within: The Consequence
104 State of Decay: Year One Survival Edition
106 Grand Theft Auto V
108 Bloodbath Kavkaz
109 Dead Synchronicity
110 Мобильный дайджест

112-115 ОНЛАЙН
112 Дайджест онлайна

116-119 КИНО
116 Полтергейст
117 Граница миров

120-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
120 Железные новинки
Тесты
126 Гарнитура Audio-Technica ATH-AG1
127 Гарнитура Kingston HyperX Cloud 2
128 Клавиатура Logitech G910 Orion Spark
130 Видеосистема Gigabyte G1 Gaming WaterForce 3-way SLI Kit

Avalon

Алфавитный список игр в номере

Armored Warfare 54
Assassin's Creed Chronicles: China 96
Assassin's Creed: Victory 34
Bloodbath Kavkaz 108
Broken Age 98
Chaos Reborn 50
Crowfall 113
Darkest Dungeon 48
Dead Synchronicity 109
Deus Ex: Mankind Divided 52
Games of Glory 115
Grand Theft Auto V 106
Kerbal Space Program 94
King's Quest 46
Metal Reaper 114
Metro Conflict 112
Mortal Kombat X 78
Path of Exile 114
Persona 5 38
Scalebound 56
Star Wars Celebration 22
Starborn Wanderers Universe 113
State of Decay: Year One Survival Edition 104
The Evil Within: The Consequence 102
The Flame in the Flood 43
Titan Souls 92
Torment: Tides of Numenera 40
Total War Battles: Kingdom 115
Verdun 113
War for the Overworld 100
Wild Terra 115
WildStar 113
Ведьмак 3: Дикая Охота 58
Сфера 3: Зачарованный мир 115

Mortal Kombat X Отдел рентгенологии доктора Саб-Зиро

ВЕДЬМАК Словом и сталью

Assassin's Creed Chronicles: China Магия Востока

GTA5 Почему надо воровать на PC

133 2.1-акустика SVEN MS-2100
134 Изогнутый монитор LG 34UC97
136 Разумный компьютер за разумные деньги

138-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
138 Тест № 6. Июнь
139 Сканворд № 6. Июнь
140 Видеопамять № 6. Июнь
143 Подведение итогов за № 4. Апрель

КАЛЕНДАРЬ
141 Magicka 2
142 Call of Duty: Black Ops 3

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
144 Пять фактов о финской игровой индустрии

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Ведьмак 3: Дикая Охота
Deus Ex: Mankind Divided

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Deus Ex: Mankind Divided
G2A.com
The Division
Star Wars — Battlefront

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Plarium ..... 2-я обложка
ARCHOS ..... 3-я обложка
СофтКлаб ..... 4-я обложка

В номере:
Двадцатый Век
Фокс СНГ 1
ООО «Игромедиа» 3

Avalos

Игромания. Видео

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортью, мнения редакторов и многое другое.

GTA-выпуск!

Всем привет!

Релиз GTA 5 на PC наконец-то состоялся, и в честь этого знаменательного события мы подготовили целый ряд материалов, посвященных миру игры. Чем себя занять в GTA 5 — уже не вопрос.

Помимо этого, мы разбираемся, как работает облачный стриминг игр, какие у него перспективы в России и в мире.

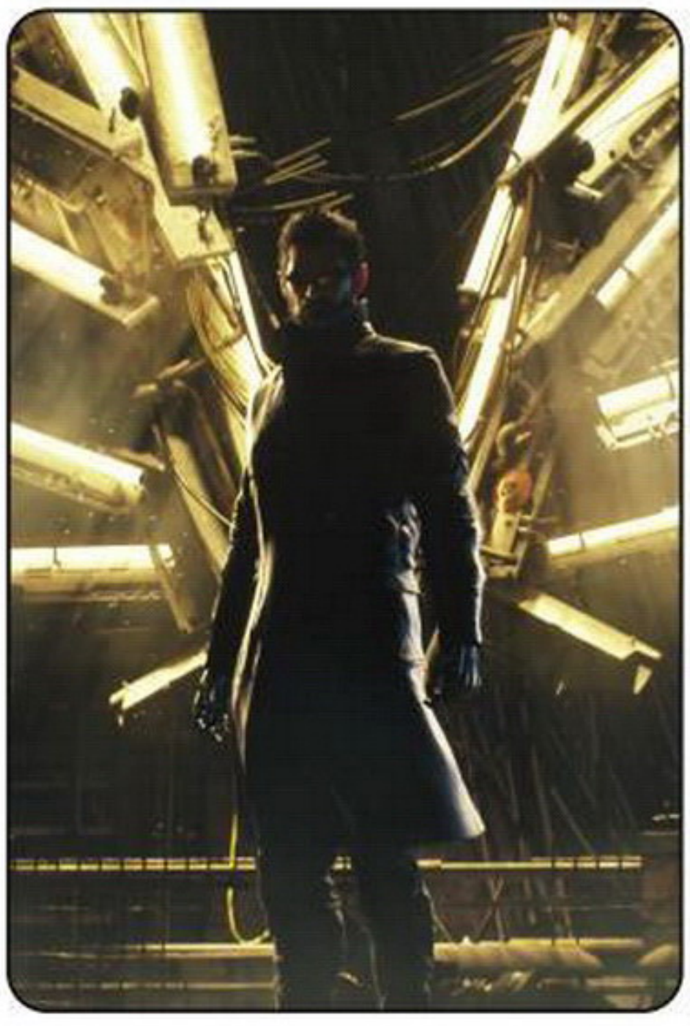
Мы продолжаем осваивать секреты танков и авиации в War Thunder, а также вспоминаем известные игры в ретроразделе.

На диске вас ждет подборка знаковых игр прошлого 5-10-15-20, а в десятке самых-самых на этот раз вспоминаем худшие экранизации игр.

Игровые новости

И снова мы рассказываем о важнейших игровых новостях, анонсах, трейлерах и релизах месяца, который выдался очень урожайным и на громкие анонсы, и на долгожданные релизы.

В этом выпуске: Deus Ex: Mankind Divided — новый киберпанк от Eidos Montreal. Mortal Kombat X пускается в плавание в сопровождении новых трейлеров. Sega и Creative Assembly показали Total War: Warhammer. Ubisoft выпустила Assassin's Creed Chronicles: China. Oddworld: Abe's Oddysee получил ремейк и назвался Oddworld: New 'n' Tasty. CD Projekt RED дразнится предрелизным геймплейным видео The Witcher 3: Wild Hunt. Rockstar посвятила целый трейлер новому видеоинструментарию для PC-версии Grand Theft Auto 5. Destiny обретает второе дополнение — House of Wolves. Чешская студия Якуба Дворски анонсировала третью часть Samorost. Microsoft показывает новые сюжетные ролики Halo 5: Guardians.



Новости индустрии

Игровую индустрию за прошедшие недели сотрясли новые бури. Впервые за долгое время в ней параллельно развивались сразу три громких скандала — «модгейт», «кодзимагейт» и «хирургейт». Впрочем, обо всем по порядку.

В этом выпуске: Гейб Ньюэлл запустил магазин игровых модификаций для Skyrim и под давлением общественности сразу же его закрыл. Отмененный Silent Hills стал новой жертвой тихого, но при этом очень громкого «развода» Хидэо Кодзимы с Konami. Итальянский хирург, специализирующийся на пересадках голов, подумывает подать на Konami в суд за схожесть с персонажем из Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain. Five Nights at Freddy's станет голливудским фильмом. Пятую часть Grand Theft Auto запустили в формате виртуальной реальности. Компания MMOne рекламирует кресло-центрифугу для геймеров-экстремалов. Telltale Games начинает делать игры для Marvel. Маркетологи предсказывают стремительный рост рынка игр по результатам года. Немецкие ученые изобрели ботинки, имитирующие виртуальные ступеньки. Google планирует ввести на YouTube подписку для отключения рекламы. Amazon лицензировала у Crytek движок CryENGINE. Житель Сан-Диего порвал связку пальца, играя в Candy Crush.

Игровая культура

Игровая индустрия растет стремительно, и культура от нее не отстает. Мы собрали самые сливки, все лучшие околоигровые творения, достижения, рекорды, музыку, анимацию и юмор.

В этом выпуске: мультфильм Jungle Bungle — новый взгляд на традиционные занятия в League of Legends. Из The Legend of Zelda сделали пародийный сериал. Live and Let Spy — новая история о противостоянии команд Team Fortress 2. Программист, любитель странного, сумел перенести Portal на Nintendo 3DS — просто потому, что он это может. В копилку рекордов: Bloodborne пробежали от начала до конца за тридцать семь минут. Аниматоры CineFix создали восьмибитные версии «Форсажа» и «Унесенных призраками». Шведский программист объединил Space Invaders, Pong, Donkey Kong и Pac-Man в одну игру. Аниматор Amazing Artist Yellow нарисовал по Super Smash Bros. пародийный мульттрейлер. Немецкий инженер создал скорострельную пулеметную рогатку в стиле Team Fortress 2. Японец склеил скриншот из Super Mario Bros. из четырнадцати тысяч зубочисток. Кузнец с подачи Blizzard выковал секиру Грома Адского Крика. Фанаты Steel Battalion сделали боевой тренажер для пилотов виртуальных человекоподобных роботов. Интервальная съемка преобразила Cities: Skylines...

Секс в GTA

В GTA никогда не стеснялись запретных тем. В одном из недавних видео мы уже рассказывали о приличных и не очень занятиях, что нашлись в обновленном Лос-Сантосе. Разумеется, на первом месте — женщины! В доступном и не очень виде. Но GTA 5 не первая игра серии, где сексу и, так сказать, сопутствующим товарам достались зрительские симпатии.

Спецраздел по War Thunder

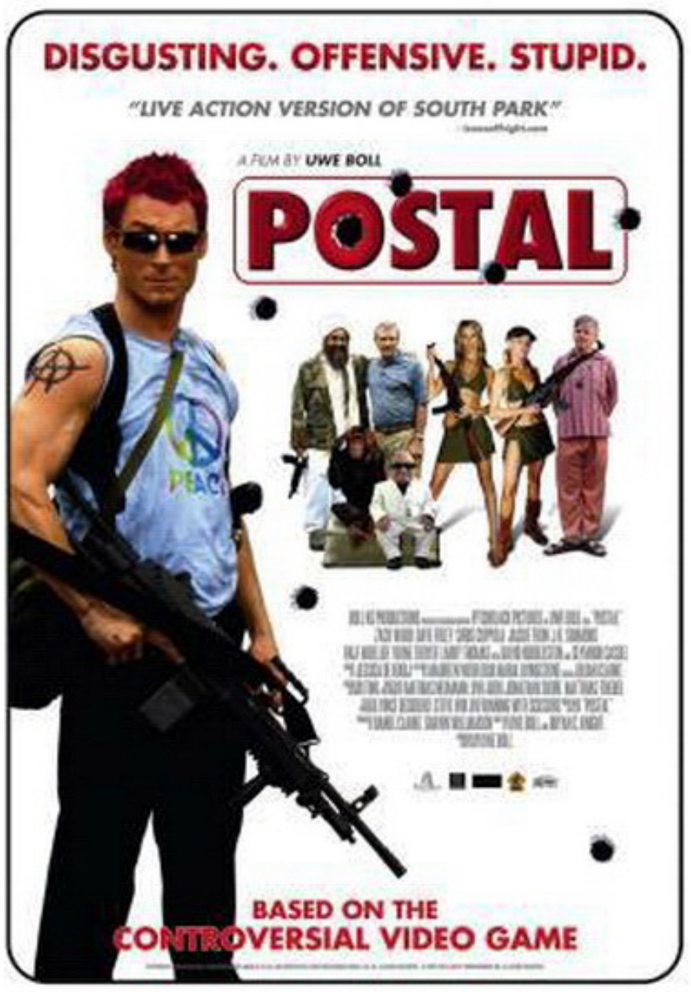
Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. В этом номере:

— Что-то давненько не было у нас «Вредных советов». Военная наука не стоит на месте, и со времен первого выпуска игроки придумали массу разных тактических хитростей.

— Мы уже рассказывали, как летать, как стрелять, как маневрировать, и упустили, пожалуй, лишь одну важную тему — о системе повреждений самолетов в War Thunder. Мы не случайно оставили ее напоследок. В аркадных боях повреждения особой роли не играют. Был бы хвост на месте, а также крылья и двигатель. Полученный вами урон заметно проявляется лишь в реалистичном и симуляторном режимах. Там повреждения напрямую влияют на качество полета и, как следствие, на вашу эффективность.

— Среди сотен боевых машин War Thunder есть несколько самых грозных, с огромными калибрами. Сегодня — о них. Самолетах и танках с самыми большими пушками в игре.

Десятка самых-самых. Худшие игровые экранизации!

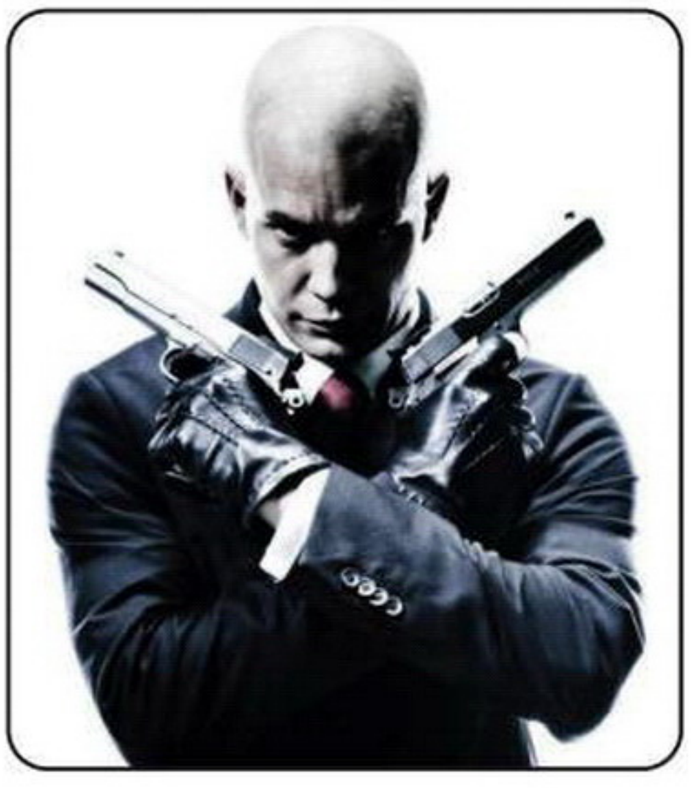


Нельзя просто взять и переделать текст книги в сценарий для кинофильма. Это знает даже самый юный киноман. Однако прибыль тут соразмерна затратам. Вспомните величайшие ленты прошлого века. Там же через одну — мигранты с бумажных страниц. Талантливо обработанные и под нужным соусом.

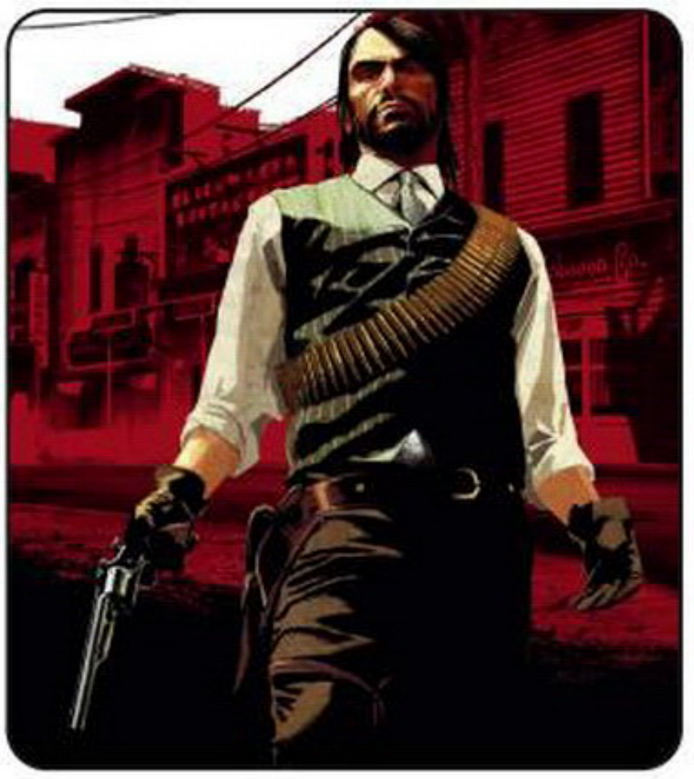
Если вы Шерлок Холмс, Рэдрик Шухарт или сам капитан Грант, бояться нечего. Ну, почти нечего… Скорее всего, найдутся толковые мастера и аккуратно проведут вас по тернистой дорожке экранизации. Но если вы вдруг оказались Эдвардом Карнби, Максом Пэйном или, боже упаси, Тобиасом Риппером, то... наши соболезнования. Вы обречены. И как только мы слышим, что такой-то режиссер намерен снять фильм по мотивам такой-то игры, то умоляем бросить это дело. Оно загодя проклято!

Сегодня — худшие из худших, самые паршивые экранизации компьютерных и консольных игр. Вы все еще можете сбежать.

Хотя нет, уже поздно.

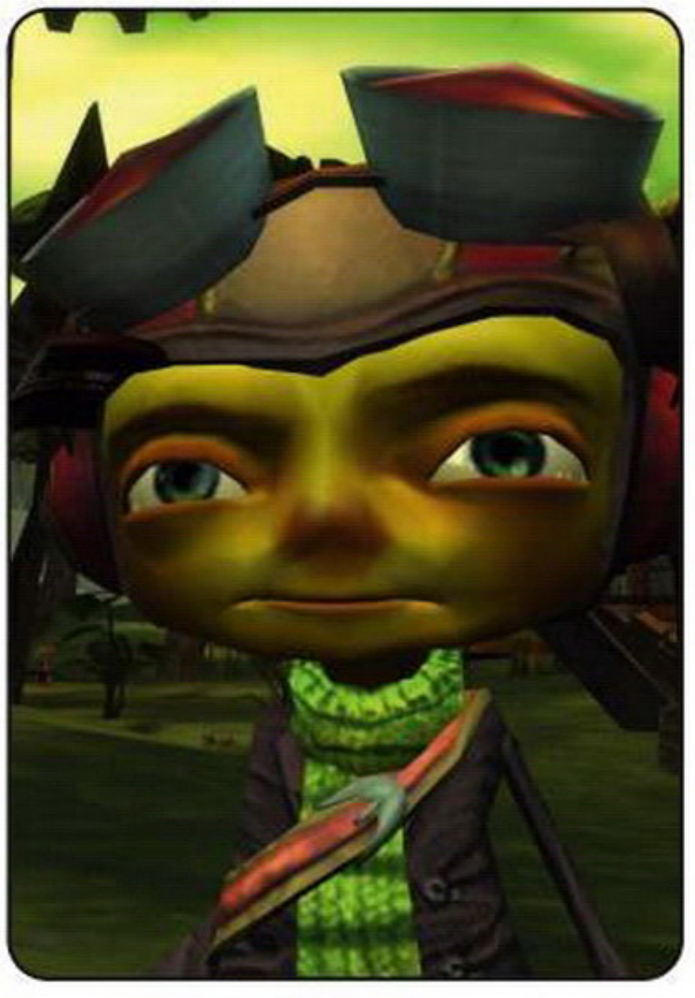


Ретро: 5-10-15-20



Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

К теме байкеров в игровой, да и киноиндустрии обращаются сравнительно редко. Не в последнюю очередь потому, что лучшее произведение про парней в кожанках и на мотоциклах вышло еще в 1995-м и с тех пор никто к нему так и не приблизился. Да, мы про Full Throttle, в который играли и двадцать лет назад, и сейчас порой переигрывают. Пять лет спустя вышла романтическая история про вампиров, сделавшая вселенную Vampire: The Masquerade популярной и среди игроков. Задолго до выхода Bloodlines народ так же упоенно рубился в Redemption. Еще пять лет спустя Тим Шейфер нырнул в глубины подсознания с восхитительным, но недооцененным проектом Psychonauts. А еще через пять лет — Джон Марстон отправился к мексиканской границе, чтобы получить искупление за совершенные грехи в лучшем вестерне всех времен и народов Red Dead Redemption.



E3 2015: Поднять перископ!

Все, что вы хотели знать о выставке

За любым грандиозным событием лучше всего наблюдать, полностью находясь в курсе дела, зная кто, где, с кем и почему. Без знания тонкостей темы сложно по достоинству оценить происходящее: если вы попытаетесь смотреть чемпионат по футболу, не разбираясь ни в командах, ни в игроках, ни в правилах игры, то увидите лишь несколько десятков потных мужиков, гоняющих по полю мячик. И еще полсотни тысяч человек, чрезвычайно бурно на это реагирующих.

С играми то же самое. На момент выхода этого номера до начала очередной E3 останется всего три недели. Совсем скоро игровые сайты взорвутся, переполненные анонсами, новостями и отчетами с главного игрового события года. Но если не понимать происходящего, можно будет упустить всю соль драматичных событий, разворачивающихся за кулисами игровой индустрии. Именно для этого мы и приготовили этот материал, в котором подробно расскажем обо всем, что вам нужно узнать в ожидании грядущей E3: как подготовились компании, чего им нужно добиться на выставке, какие сюрпризы нас могут ждать, как вообще оценивать все происходящее. Фактически этот материал дает вам срез всего, что произошло в игровой индустрии за прошедший год.

К вопросу о Call of Duty. Чем занимаются его бывшие создатели, студия Respawn Entertainment? Оказывается, они работают над новой игрой, но в 2015 году никаких анонсов ждать не стоит.

Консоли против PC

E3 2013 и E3 2014 прошли в веселых плясках на костях игрового подразделения Microsoft. В 2013 году Xbox One было очень плохо, но оставались надежды на исправление ситуации. В 2014-м положение чуть исправилось, и в то же время надежд на кардинальное улучшение практически не осталось. Казалось, в 2015 году эту тему можно было окончательно закрыть: PS4 одержала убедительную победу, Xbox One обречен быть «вторым номером» и должен пытаться не дать Sony превратиться в зазнавшегося монополиста. Однако незадолго до E3 2015 стало ясно, что вопрос о том, кто был прав, а кто нет, далеко не так очевиден.

Да, последнюю пару лет аналитики сильно ошибались в своих прогнозах на развитие консольного рынка. Говорили, что Xbox One делает верную ставку на широкую аудиторию, а вместо этого PS4 порвала соперника на тряпки. Говорили, что консоли нового поколения не смогут пошатнуть позиции набирающей силу PC-платформы, однако PS4 стала самой популярной домашней консолью в истории игровой индустрии, обогнав по темпам продаж даже легендарную PS2.

Они предрекали, что на первое место выйдут неигровые сервисы, а эксклюзивы и мелкие различия в графике не будут играть решающей роли. Однако игроки упорно продолжают выбирать приставки именно за игры и производительность (к этому вопросу мы вернемся чуть позже). В общем, игровой мир показал зазнавшимся аналитикам, что предсказать его развитие не так-то просто и у него есть в запасе пара сюрпризов.

Вот только существует одна проблема. Аналитики — не дураки и уж точно не гадалки. Они узнают свои ответы, оценивая известные факты. Если ответы оказались неверны, получается, какие-то факты не учли. Но это не значит, что

Продажи Xbox One оцениваются в 12,5-14,3 млн. Точнее посчитать сложно, так как Microsoft стесняется публиковать полные данные.

VR: смена лидера

Facebook элегантно съехал с темы начала продаж Oculus Rift. Финансовый директор Facebook Дэвид Венер заявил, что пока рано говорить о начале массовых поставок: разработка устройства все еще идет полным ходом, так что никаких четких планов на 2015 год они озвучить не могут. Что же, одним меньше, другим легче. Valve заявила, что она уже начала рассылать бесплатные образцы HTC Vive игровым студиям, а продажи начнутся позже в этом году.

За отсутствием лидеров главным «пророком» VR-технологий на E3 2015 может стать Sony. По словам Сюхэя Ёсиды, они готовят сразу несколько игр для виртуальной реальности и, вероятно, начнут показывать их на выставке. Речь идет именно о полноценных играх. Демки для вау-эффектов и завлечения посетителей они тоже делают, но о них говорилось особо.

Microsoft после анонса HoloLens тоже оказалась «в тренде», но не удержалась, чтобы не подкинуть конкурентам лопату розовых лепестков. Глава подразделения Xbox Фил Спенсер в интервью заявил, что не считает VR-технологии полностью готовыми. Мол, над ними надо еще поработать, а затем уж продавать игрокам. То же касается и дополненной реальности. По крайней мере, компания не собирается продавать HoloLens в качестве аксессуара для Xbox.

оценка имевшихся фактов была неверной. Именно поэтому работа аналитиков такая нужная и такая неблагодарная: они часто ошибаются в деталях, но очень редко ошибаются при оценке тенденций. Похоже, что эти самые тенденции, предсказанные несколько лет назад, начали постепенно воплощаться в действительность.

Помните, как прошлой осенью мы писали в нашей рубрике про реакцию Sony на невероятные продажи PS4? Президент SCE Worldwide Studios Сюхэй Ёсида говорил, что он, конечно, очень рад, но в то же время очень озабочен — никто в компании не понимал причин столь большого успеха. И что они должны это понять, чтобы спланировать свои будущие действия, а иначе успех может уйти так же, как и пришел. Многие тогда лишь смеялись и советовали Sony успокоиться, мол, вы уже выиграли, расслабьтесь!

Расслабляться, как выясняется, рановато. Весной 2015 года сразу несколько различных источников опубликовали довольно схожие прогнозы на развитие консольного рынка. Исследовательская компания DFC Intelligence сделала сразу два предсказания — во-первых, понизила прогноз по продажам консолей (включая PS4), во-вторых, усомнилась, что к 2019 году Xbox One и PS4 смогут соответствовать нуждам игрового рынка.

Сотрудник DFC Intelligence Дэвид Коул комментирует отчет своей компании: «Настоящая проблема в том, будут ли платформы Sony и Microsoft востребованы к 2019 году. Это самый важный вопрос. От них ожидают многого, однако, несмотря на огромное разрастание игрового рынка, количество пользователей консолей нового поколения отнюдь не увеличилось. PS2 была хитом, но мы не уверены, что PS4 сможет ее обогнать, — несмотря на значительно выросший рынок. Иначе говоря, вместо привлечения новых пользователей они просто сосредоточились на хардкорных игроках, созревших для покупки консоли».

Так что Sony была права в своих опасениях: нынешние продажи PS4 не нормальны. Приставка завоевала рынок серьезных игроков, но он ограничен и может закончиться в любой момент. А вот сумеет ли компания привлечь к своей консоли казуалов — до сих пор большой вопрос. Впрочем, Дэвид Коул отметил еще одну проблему для нового поколения консолей: в DFC считают, что со-

На конференции, посвященной PC, выступят известные ветераны игровой индустрии — Крис Робертс, Дин Холл, Клифф Блежински и многие другие. Фото: Gamerscore Blog

На прошлой E3 небогатое издательство Devolver, у которого не было лишних денег на создание стенда, нашло интересный выход, пристроив на парковке неподалеку трейлеры со своими новинками.

временные приставки стали... слишком сложными!

«В плане доступности они сделали шаг назад. Весь смысл приставок был в том, что их можно было включить и начинать играть. А теперь мы получили первое поколение приставок, которым действительно требуется техподдержка и которые не дотягивают до стандартов, установленных Steam на PC и Apple на мобильных платформах», — говорит Коул. И добавляет: «У меня дети спокойно играют на PC и планшетах, но, как только я уезжаю в командировку, у них начинаются трудности с тем, чтобы поиграть на консолях. И это очень-очень большая проблема».

Возникает парадоксальная ситуация. Sony была права, когда сделала ставку на серьезных игроков и мощную начинку PS4, что помогло ей завоевать рынок и показать феноменальные результаты. Но и Microsoft тоже была права! Только в теории. Благодаря управлению голосом и жестами Xbox One должен был стать более доступным для казуальных игроков, а менее хардкорные игры должны были привлечь широкую аудиторию.

В 2013 году теория разошлась с практикой: Microsoft получила жесточайший удар по репутации, провалила старт Xbox One и с тех пор так и не оправилась. Однако теперь теория постепенно начинает превращаться в реальность. И это затронет всю игровую индустрию, в том числе и выставку E3.

Слухи противоречивы, но все равно анонс The Elder Scrolls 6 остается одной из главных надежд E3 2015.

Служебное несоответствие

E3 2014 выявила большие проблемы. И дело даже не в том, что выступления оказались скучноваты, а анонсов недостаточно, — нет, игры, в общем-то, дело наживное. В этом году, например, новинок ожидается просто огромное количество. Только это не отменяет общей тенденции: выставка постепенно теряет релевантность, и нужно что-то с этим делать.

Первый Dishonored показал могучий потенциал Arkane Studios. Были огрехи, но если их исправить, получится настоящий хит. Поэтому сиквел очень ждут, особенно после провала перезагрузки Thief.

Если поглядеть в словарь, то выяснится, что «релевантность» — это способность соответствовать чему-либо, быть существенным, важным, уместным. Так вот, E3 перестает соответствовать современной игровой индустрии, и если ничего не изменить, то она может стать попросту неуместной.

Связано это именно с теми изменениями, о которых мы говорили в предыдущей главе. Статистика свидетельствует, что консольный рынок постепенно сдает позиции, тем не менее E3 до сих пор ориентирована на приставки, в то время как индустрия медленно, но верно дрейфует в сторону PC и мобильных платформ. И что может увидеть на E3 PC-игрок? Лишь мультиплатформу да стенды онлайновых гигантов типа League of Legends и World of Tanks.

Например, заметным хитом этого года стал градостроительный симулятор Cities: Skylines. Что мы узнали о нем на прошлой E3? Ничего. Зато нам все уши прожужжали про консольные эксклюзивы, из которых самым удачным оказался, наверное, Bloodborne. В результате Bloodborne при весьма немаленьком бюджете и рекламе показал те же продажи, что и Cities: Skylines, — чуть больше миллиона копий. Насквозь консольная GTA 5, вышедшая на PC позже всех и порадовавшая на старте игроков своими многочисленными глюками, на одном только Steam разошлась за первый день тиражом больше 1 млн копий — это больше, чем удалось продать на Xbox One за неделю.

Так почему на E3 так мало эксклюзивов для PC? Просто они существуют в узких нишах, не могут похвастать большими бюджетами, а их издатели не имеют денег, чтобы купить стенд на E3. Или же считают, что могут потратить деньги куда разумнее. В этом они совершенно правы, так как бюджета участия на E3 хватит на финансирование целого инди-проекта. Только это проблема не разработчиков. Они свои игры продать сумеют. Проблема эта исключительно организаторов E3, и именно им придется ее решать, чтобы сохранить выставку актуальной и интересной для массового игрока.

Определенные подвижки в этом направлении уже есть. Например, появились доступные

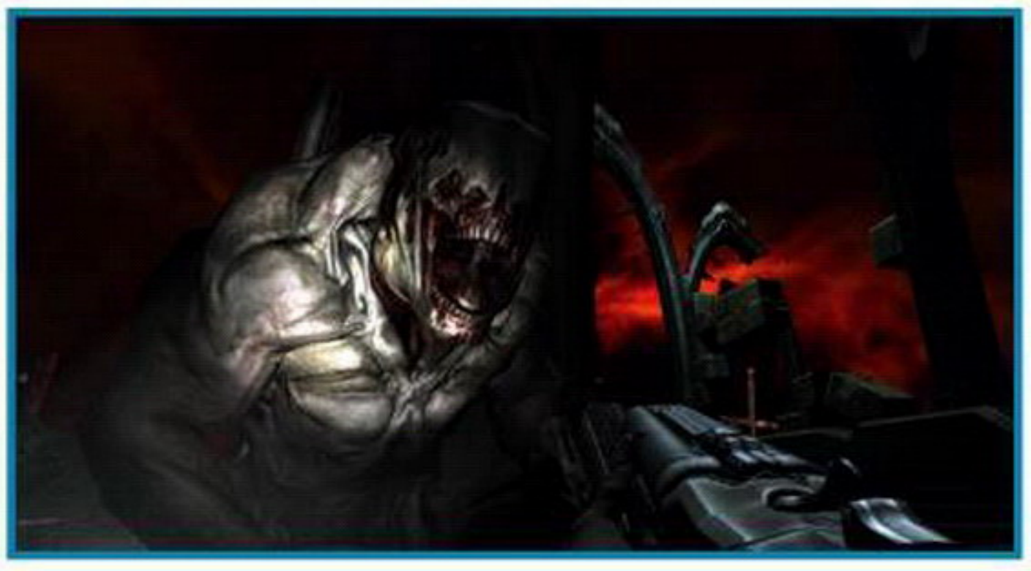
Самый радиоактивный анонс выставки ждут с радостью и тревогой: сменят ли устаревший движок, смогут ли вывести серию на новый уровень? Да и как там вообще, хорошо ли кормят радскорпионов?

Счастья вашему Doom-у!

На QuakeCon состоялся закрытый показ альфа-версии Doom, и первые впечатления журналистов были очень позитивные. Студия решила забыть третью часть как страшный сон и вернуться к началу, перезагрузив всю серию. Геймплей стал ближе к оригиналу. Меньше хоррора, больше динамики: бежим по уровням, стреляем, уворачиваемся, бьем подобравшихся демонов по морде. Рядовые враги, как и прежде, будут периодически уступать место мини-боссам, которые заставят игрока серьезно опустошить свой боезапас. И никакого автовосстановления здоровья.

Тяга к серьезности и излишняя толерантность снова сменяется безбашенностью девяностых. Новый Doom обеспечит игрокам фонтаны крови, ассортимент зрелищных казней и кучу негуманного оружия, включая весьма красочно анимированную бензопилу.

Одну руку у героя оторвет демон, да и сам протагонист при случае не постесняется сделать то же самое, когда потребуется чья-то рука, чтобы пройти через систему безопасности. Раньше к такого рода перезагрузкам относились с опаской, якобы в одну реку дважды не войдешь. Но после блистательного Wolfenstein: The New Order хочется верить только в лучшее.



микростенды для инди-разработчиков. А в этом году журнал PC Gamer совместно с компанией AMD организует для PC-платформы собственную пресс-конференцию. Она будет радикально отличаться от мероприятий, проводимых издателями. Конечно, будут говорить об играх, делать анонсы (надеемся), однако в центре внимания окажутся выступления культовых разработчиков, которые расскажут о перспективах развития рынка PC-игр.

На конференции ждут докладов Дина Холла (создатель DayZ) и Клиффа Блежински, представителей студий Blizzard Entertainment и Cloud Imperium Games, PC-издателей Devolver и Paradox Interactive, владельцев сервиса Humble Bundle и других. Посмотрим, что получится, вот только не похоже, что к этому событию причастны организаторы E3. А им стоило бы проявить инициативу, пока ее не проявили другие.

Выставке не мешало бы сменить формат, сделать участие более доступным, привлечь больше участников. Кто-то удивится: они ж один раз уже меняли, и вышла такая ерунда, что потом несколько лет расхлебывали. Все верно, прошлая попытка сменить формат была откровенно неудачной, но те реформы проводились в условиях, когда сама выставка была невостребованной, так что никто толком не знал, что с ней вообще делать.

Кризис в игровой индустрии, кризис в экономике, неудачное поколение консолей… Поэтому выставку попросту отменили, убрав стенды с посетителями и превратив ее в медиасаммит исключительно для прессы. То есть буквально заморозили мероприятие до лучших времен, точнее, до выхода новых консолей, когда в 2013 году крупным издателям вновь потребовалась громкая реклама и они согласились оплатить из своих карманов возрождение грандиозного шоу.

Однако уход в спячку вовсе не решение проблем, а лишь попытка сбежать от них. Дороговизна, отсутствие малых и средних издателей, нацеленность на консольную аудиторию — все проблемы, присущие E3 прошлого десятилетия, остались, и к ним прибавились новые. Выход новых приставок позволил E3 2013 вернуться на миг в дни своей былой славы, почувствовать себя на пике своего былого великолепия, но уже E3 2014 дала понять — времена изменились. Sony с Microsoft и EA с Ubisoft более не могут в одиночку тянуть все на себе.

Итак, главный вопрос: какой же будет E3 2015? Снова серой и скучной? К счастью, нет. Хотя тенденции внушают опасения, в этом году нас ждет что-то совершенно грандиозное, яркое, шумное, взрывное и крышесносное! Даже если основные участники снова выступят тускло, на этот раз у E3 будет мощная поддержка в виде издателей среднего звена.

В первую очередь это набирающая силу Bethesda Softworks, а также Square Enix, которая успела наанонсировать столько крутых вещей, что ее конференцию можно заранее признать сверхуспешной. Впрочем, обо всем по порядку.

Bethesda: Супермен спешит на помощь

Bethesda Softworks очень долго воспринимали исключительно как студию, которая делает The Elder Scrolls. Компания приложила много сил, чтобы изменить такое отношение. Теперь это пусть и небольшой, но очень любимый игроками издатель, уве-

Just Cause и раньше была хороша, когда позиционировалась как бюджетная замена GTA. А с новыми технологиями, да еще если издатель не пожадничал, третья часть может стать настоящей бомбой.

Deus Ex: Mankind Divided. На фоне бесконечных шутеров про будущее и ролевых игр про эльфов с орками даже такая простая вещь, как киберпанковская RPG, выглядит чуть ли не ломкой шаблонов.

В будущем году серии Star Ocean исполняется двадцать лет.
За это время по сюжету игр успели написать мангу и снять аниме.

ренно конкурирующий с грандами игрового маркетинга.

Dishonored, Wolfenstein: The New Order, The Evil Within — как издатель Bethesda бьет редко, но очень метко. Увы, их новинки, получая большое внимание прессы и уважение серьезных игроков, не зарабатывают много денег. Так, например, прошлогодний Wolfenstein, будучи одной из лучших игр года, разошелся очень скромным тиражом (возможно, даже менее 2 млн копий). Несмотря на это, Bethesda не пытается все бросить, не грозится уйти на мобилки и не начинает доить свои популярные бренды — которых у нее накопилось немало и о которых мы ничего не слышали уже долгие годы.

Что же, видимо, время пришло. Когда стало известно, что компания готовится провести свою первую за всю историю существования E3 пресс-конференцию, все сразу поняли: скоро должна взорваться бомба. Ядерная. Которая превратит все вокруг в радиоактивную пустыню. Слухи о скором анонсе Fallout 4 регулярно возникали на протяжении последних лет двух, но на этот раз, похоже, все очень серьезно. Популярный блогер Shinobi602, регулярно сливающий в Сеть инсайдерскую информацию, пошутил, что по десятибалльной шкале вероятность анонса Fallout 4 составляет все одиннадцать баллов.

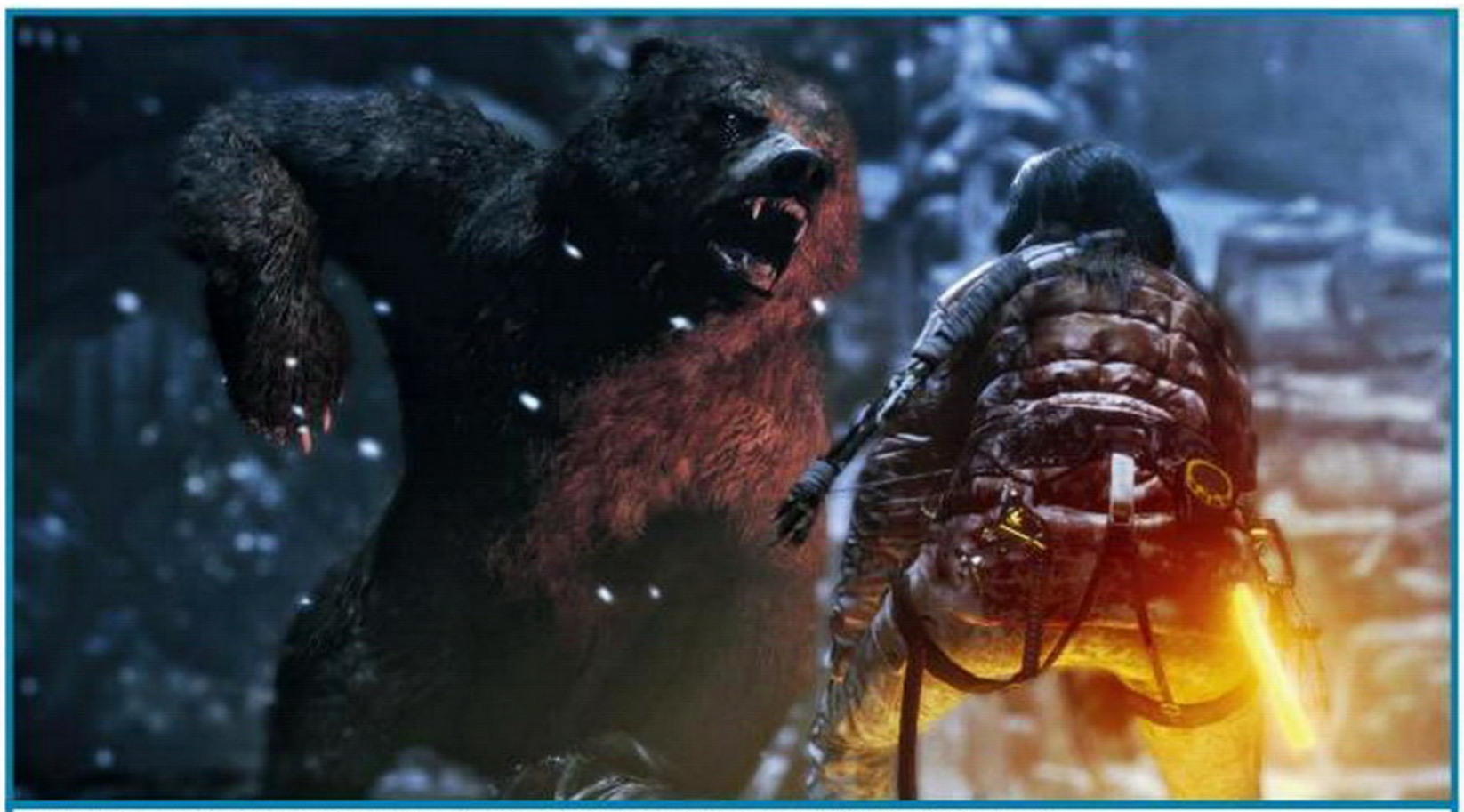
Точность его прогнозов подтверждается регулярно: в этом году он оказался прав, заявив, что новый Call of Duty не вернется к сеттингу Второй мировой и что Silent Hills не покажут на E3 2015 (игру впоследствии вообще отменили). Касательно Bethesda товарищ Shinobi602 добавил, что новый The Elder Scrolls на выставке не появится, — тут его мнение разошлось с упорно ходящими слухами о том, что шестая часть игры будет анонсирована именно на E3 и выйдет уже будущей весной. Что же, посмотрим, кто прав, хотя нам тоже кажется, что начинать ждать игру пока рановато.

Что касается Fallout 4, то слух о его анонсе подтвердил еще один инсайдер под ником Tidux, заявив, что релиз состоится в этом году. Да и сама Bethesda не отрицала, что анонсирует на выставке новую ролевую игру. В общем, можете запасаться крышечками от нюка-колы, мы возвращаемся в Пустоши! И это еще не все. В разосланных Bethesda приглашениях на пресс-конференцию имеется фото пустого зала, на креслах которого висят таблички с различными персонажами. Положим, Блажкович из Wolfenstein и Себастьян из The Evil Within нас не очень интересуют — они наверняка будут пиарить вышедшие недавно дополнения. Намеки на The Elder Scrolls тоже проигнорируем, они почти стопроцентно относятся к TES Online…

Final Fantasy XV на E3 привезут, но особо пиарить не будут.
Возможно, приберегут для gamescom,
потому что на E3 и без этого будет на что посмотреть.

Зато Tall Boy из Dishonored вызывает интерес. Первая часть пусть и не стала безоговорочным хитом, но собрала очень теплые отзывы критиков, а слухов о разработке второй части за последний год набралось чуть ли не больше, чем у Fallout 4. Даже появились первые подробности — вроде как у игры будет новый герой и новое место действия, а покупка игры даст доступ в бета-версию Doom. Кстати, портрет кибердемона на карточке приглашения также имеется, причем в первых рядах, так что ждем появления первых существенных подробностей и по этому проекту. В прошлом году Doom уже показывали на QuakeCon, но только за закрытыми дверями, информации утекло немного.

Итого: Fallout 4, Dishonored 2, Doom и, возможно, еще какие-то сюрпризы. Bethesda вполне способна в одиночку вывести E3 на новую высоту, однако эта компания будет не единственным новым лицом на выставке.



Rise of the Tomb Raider — временный эксклюзив. В этом году он должен выйти на Xbox,
но вряд ли релиз на PS4 и PC задержат слишком надолго. Скорее всего, стоит ждать его в начале 2016 года.

Square Enix: преждевременный залп

Последний раз Square Enix проводила свою пресс-конференцию три года назад, на E3 2012. Напомним, тогда компания выступила не особо ярко: похвасталась движком нового поколения Luminous, показала Hitman: Absolution и Tomb Raider. На этот раз она могла бы провести совершенно умопомрачительную пресс-конфе-

Зов плагиатора

Забавно, но на выставке Deus Ex: Mankind Divided совершенно неожиданно для всех придется конкурировать… с новым Call of Duty! Студия Treyarch не придумала ничего лучше, чем скопировать сюжет Deus Ex и даже стиль трейлеров, рекламировавших Human Revolution, — тут вам и история развития киберимплантов, и превращения людей в оружие, и даже раскол в обществе в отношении «полулюдей», и массовые беспорядки. Разработчики Deus Ex даже потроллили своих коллег, послав им в Twitter фотографию котика, чей укоризненно-недоумевающий вид как будто спрашивает: «Ну и как вы до этого докатились?»

Докатились очень просто. Call of Duty по чуть-чуть теряет популярность, причем издательство наверняка считает, что в этом виноваты злые журналисты, относящиеся к игре крайне пренебрежительно. Вполне возможно, что сеттинг скопировали нарочно, ведь Deus Ex: Human Revolution был принят прессой невероятно позитивно. А вдруг он и Call of Duty счастье принесет?

ренцию, но… не дотерпела. Такое бывает. Так что убойные анонсы Deus Ex: Mankind Divided и Just Cause 3 уже стали историей, равно как и анонс Star Ocean 5 — продолжения очень крутой, но малоизвестной в России серии jRPG.

Может показаться, что время для анонсов было выбрано не слишком удачное. Весна в этом году получилась слишком урожайной на игры, так что нужного уровня хайпа добиться не удалось. Но этого и не требовалось. Square Enix лишь привлекла внимание фанатов, которые могли бы запросто проигнорировать выставку и ее пресс-конференцию, потому что мало кто активно следит за новостями. Но теперь все фанаты уж точно будут считать часы до ее начала, ведь число вкусностей там готовится простой убойное: кроме Just Cause 3 и Deus Ex: Mankind Divided, нам наверняка покажут геймплей Rise of the Tomb Raider, но и это еще не все.

Есть хороший шанс, что издатель приберег для E3 как минимум еще одну новинку. IO Interactive обещала, что в этом году мы услышим подробности о разработке новой части Hitman, и E3, как нам кажется, самый подходящий для этого случай. Впрочем, ни издатель, ни разработчики никогда не скрывали проект, так что и без официального анонса подробностей о нем известно достаточно много.

В свое время Hitman: Absolution не только провалил задачу по привлечению новой аудитории, но и отпугнул немало прежних фанатов. Хотя проект получился масштабным и проработанным, студия зачем-то попыталась впихнуть в стелс-песочницу побольше сюжета и экшена, притом весьма неудачно решила вопрос дизайна уровней. Поэтому прием вышел куда прохладнее, чем ожидалось.

После того как Hitman: Absolution, Tomb Raider и Sleeping Dogs не достигли запланированного уровня продаж, в Square Enix начался серьезный кризис, который затронул IO Interactive. Прошли массовые сокращения сотрудников, а создание нового Hitman даже попытались отдать внутренней студии издателя, работавшей в Монреале. Но, вероятно, канадцы начали делать что-то совсем уж непотребное, так как игру снова вернули в руки провинившейся и изрядно поредевшей IO Interactive.

Тогда разработчики клятвенно пообещали игрокам вернуть серию к стандартам качества, установленным Blood Money и Contracts, — никаких выводящих из себя «контрольных точек», прежние большие локации «песочного» типа, ну а для любителей экшена решили добавить простора в использовании гаджетов и оружия (хотя ранее говорилось, что для любителей пострелять в Absolution будет раздолье, но на деле перестрелки там по-прежнему были «не очень»).

Учитывая выходящую в августе новую экранизацию Hitman, лучшим временем для выхода новой части была бы осень 2015 года, хотя сомневаемся, что к этому времени игру успеют закончить. Штат IO Interactive сократили, а год назад разработчики разве что концепт-арты показывали и говорили, что не готовы демонстрировать результаты своей работы. Но кто же запретит нам надеяться!

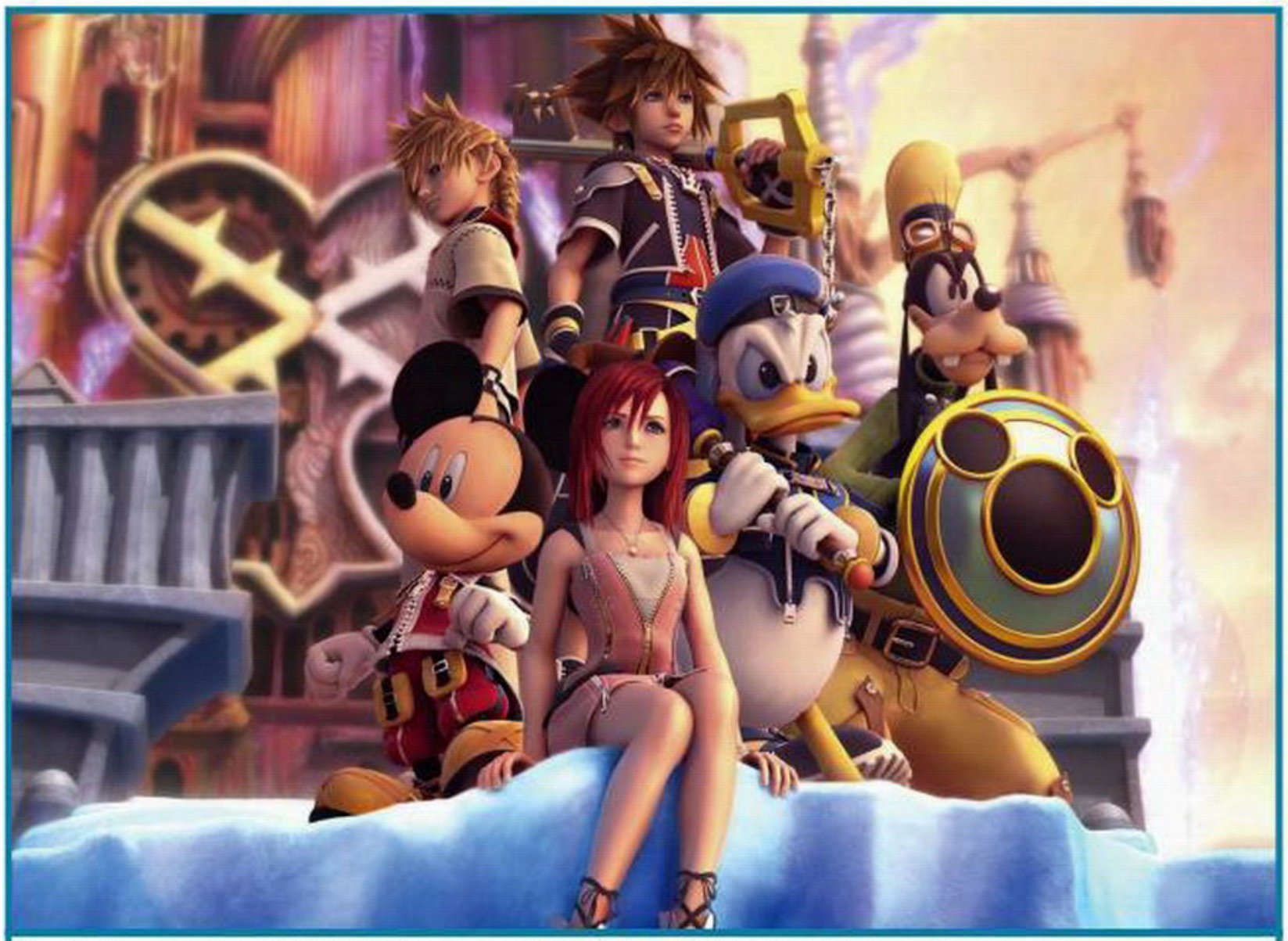
Microsoft: витаем в облаках

Как мы выяснили чуть выше, аналитический отдел Microsoft сыграл с ней злую шутку. Они верно оценили перспективы развития рынка лет на пять-десять, но не смогли предсказать того, что случится в ближайшие год-два. Xbox One с треском проигрывал битву консолей, и с помощью изголодавшейся по горячим новостям прессы вокруг консоли начала создаваться просто удручающе негативная атмосфера. Сначала Microsoft делала вид, что все в порядке, просто старт вышел не слишком удачный, но стоит раскрутиться — и дело пойдет.

Выход фильма «Хитмэн: Агент 47» стал бы отличной халявной рекламой для игры — если только она успеет выйти вовремя. Увы, надежды немного.

Хотя многие ругают Hitman: Absolution, нельзя не отметить, что разработчики проделали огромную работу. Проблемы у игры были очень локальными, так что в новой части от них будет легко избавиться.

В команде Microsoft очередная брешь: Фил Харрисон, глава европейской команды Xbox, ушел. Кто сказал «с тонущего корабля»? Как вам не стыдно! Фото: Hawksmoor2012



Kingdom Hearts 3 анонсировали на E3 2013. Фанаты были рады. Разработчики уверяют, что разработка идет очень гладко, но подтвердить дату релиза на этот год (или хотя бы на следующий) отказались — когда сделают, тогда сделают.

К сожалению, слова расходились с делом: пока маркетологи успокаивали общественность, компания в панике продолжала ликвидировать все слабые места Xbox One, включая отмену обязательного Kinect. Всю первую половину 2014 года продажи Xbox One были на уровне Wii U, и это, поверьте, не комплимент. К концу года за счет сумасшедших скидок их удалось увеличить, в результате чего квартальный доход игрового подразделения упал аж на четверть, а из штата Microsoft испарилась еще одна крупная шишка: известный «перебежчик» из стана Sony Фил Харрисон, занимавший пост руководителя европейской команды Xbox, решил податься на вольные хлеба. Не такая крупная потеря, как «папа Xbox One» Дон Мэттрик, сбежавший как раз после E3 2013, но тоже довольно существенно.

Тем не менее все эти передряги оказали на Microsoft целебное воздействие. Компания научилась держать удар. Все, что можно исправить, уже исправлено, команда перестала метаться туда-сюда, отменяя собственные решения, все спокойно работают и держат нос по ветру, удивляя порой даже самых заядлых скептиков. Мы как раз из таких, и можете поверить, нас они точно удивили.

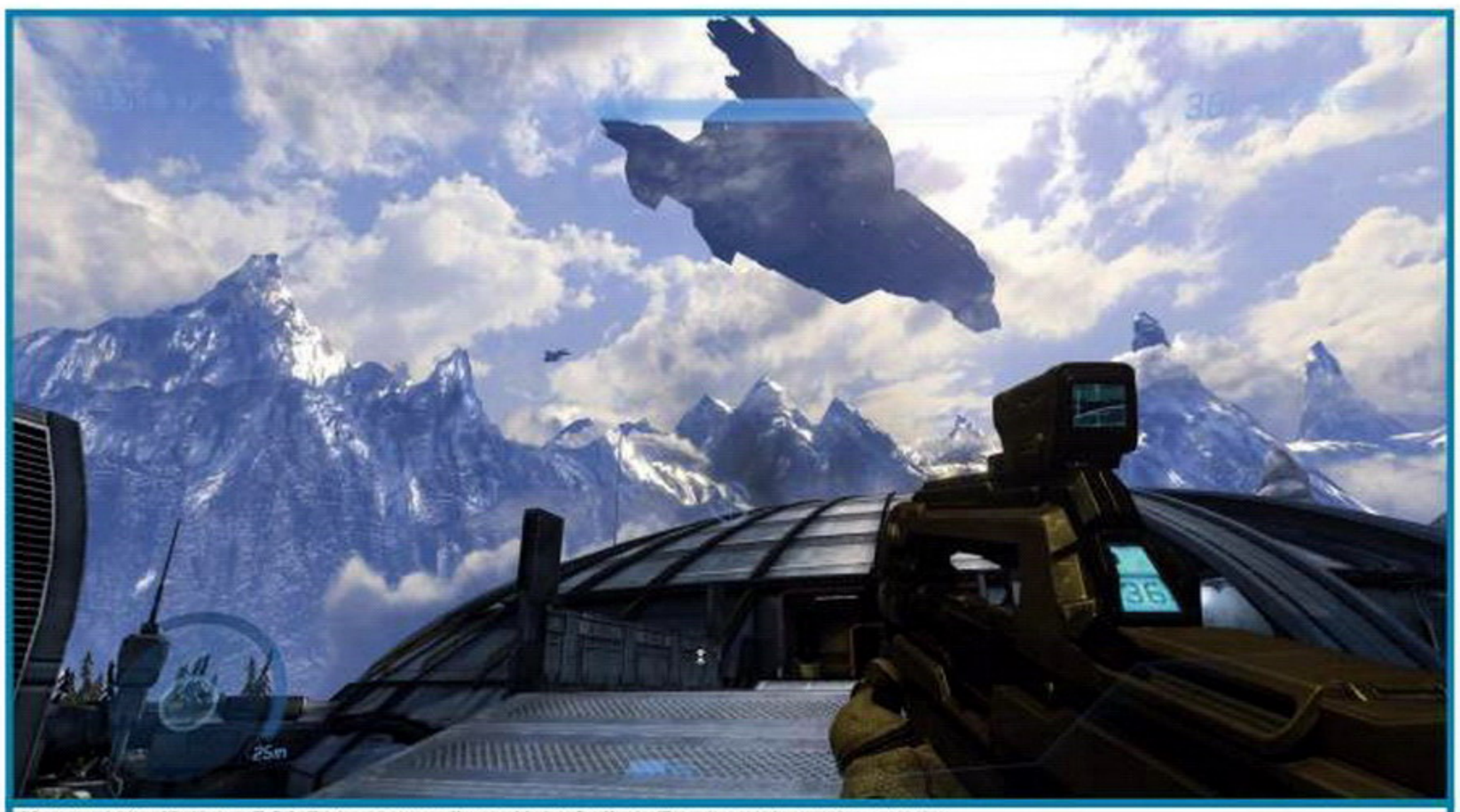
В предыдущих выпусках рубрики «Не одной строкой» мы опубликовали два блиц-превью Windows 10. В последнем из них мы указали, что основной недостаток новой ОС в том, что Microsoft не занимается играми на PC, а также слишком заигралась в монополиста и отказывается сотрудничать с другими платформами. И вскоре после этого компания сначала анонсирует Halo Online персонально для России, а затем объявляет о поддержке программ для Android и iOS! Правда, сами они на Windows 10 не перенесутся, но Microsoft выпустила специальные инструменты, которые сильно облегчат разработчикам их портирование, и это очень кстати, потому что сейчас с программами на Windows Phone, по нашему личному опыту, все очень и очень плохо.

Оказывается, Microsoft вполне способна делать весьма умные вещи. Это замечательное открытие дает нам потрясающие перспективы на грядущую E3. Например, почему бы им не забросить Xbox One и не начать продвигать игры на PC? Если эта затея кажется вам безумной, то только лишь потому, что за десятилетия бездействия Microsoft все привыкли к тому, что PC-игры и без присмотра живут неплохо. Однако вспомните, о чем мы писали выше: открытые и развивающиеся платформы уверенно теснят закрытые и застывшие в своем развитии консоли.

О нет, конечно, Microsoft уделит внимание PC-играм на E3, ведь Windows 10 выходит спустя месяц после ее завершения. Сам Фил Спенсер заявил, что они собираются сменить формат пресс-конференции, да и вообще весь формат своей работы в рамках выставки. И одним из этих изменений станет то, что рассказ пойдет не только об играх для Xbox One, но и для PC.

Правда, сказано это было как-то неуверенно. Поэтому опасаемся, что все наши сомнения оправдаются, PC-рынку не нужны подачки и одолжения. Не хотим говорить за всех PC-игроков, но лично мы «есть очень много кушать», то есть просто зажрались. Так что выпуском Halo Online и Fable Legends нас задобрить не получится, а на большее… А вот готова ли Microsoft на что-то большее — мы узнаем очень скоро.

Спрашиваете, что именно мы понимаем под «чем-то большим»? Пожалуйста: на этой E3 нам должны анонсировать новый Gears of War и ремастеред-издание трилогии. Разработка Gears of War 4 была вполне официально подтверждена, а переиздание первых трех игр на Xbox One давно стало секретом Полишинеля. Когда наш «Дайджест онлайна» писал про анонс Halo Online, мы уже высказывали мысль, что такие переиздания — лучший шанс выпустить игру на PC, познакомить игроков с историей серии,



Кто просил Halo на PC? Вот, пожалуйста, Halo Online. Получите и распишитесь.
Как, такое Halo вам не надо, а надо другое, с сюжетом? Берите-берите, а то и этого не будет.

E3 2020

Что будет, если консоли «не сдюжат»? Какой может стать E3 через пять лет? Если вам представился Uncharted 7 в виде эксклюзива для PC, то боимся вас разочаровать — главной игровой платформой к тому времени вполне могут стать смартфоны и планшеты. Сейчас серьезные игроки не обращают на мобильный рынок никакого внимания, и правильно делают: дорогих и качественных проектов там маловато, а традиционные AAA-блокбастеры вообще отсутствуют как класс.

Но прямо сейчас эта ситуация меняется. Мобильный рынок созрел, перезрел, лопнул и наконец-то начал превращаться в более-менее спокойное место, где могут работать серьезные компании. Старший вице-президент Warner Bros. Interactive Грег Баллард говорит, что еще год-два назад любая крупнобюджетная игра, не попав в десятку лучших, становилась убыточной. Теперь же можно попасть в список пятидесяти лучших и все равно получить очень хорошую прибыль. Поэтому толпы из тысяч аферистов, надеющихся на удачу, начали сменять качественные разработчики, имеющие за спиной солидные ресурсы.

Так что через пять лет мы можем увидеть совсем иную E3. Пресс-конференция Google, эксклюзивный «Марио» для iOS… Вам смешно? Это будущее начинается прямо сейчас — например, недавно Nintendo заключила сотрудничество с производителем мобильных игр и в этом году выпускает свою первую мобильную игру.

превратив их в новую аудиторию для выпуска следующих игр.

Скептики скажут, что на PC-играх заработать нельзя, что Microsoft права, пытаясь продвигать свою консоль. Что же, если так заниматься PC, то, конечно, нельзя. А если брать пример с той же Valve, то очень даже можно. К счастью, в Microsoft это поняли. Лет на десять-пятнадцать позже, чем следовало бы, но поняли.

Последние новости сообщают: в магазине Windows 10 начнут продаваться не только урезанные приложения «в стиле Metro», но и полноценные игры и программы. Типа, ура. Гениальный шаг. Microsoft наконец-то придумала собственный Steam. Гейбу Ньюэллу после такой новости вполне может стать немножко некомфортно, учитывая, что у владельца платформы всегда есть преимущество. Например, что вы слышали об аналогах Google Play на Android? А ведь они есть! Другое дело, насколько агрессивно готова действовать Microsoft.

Трезвый взгляд

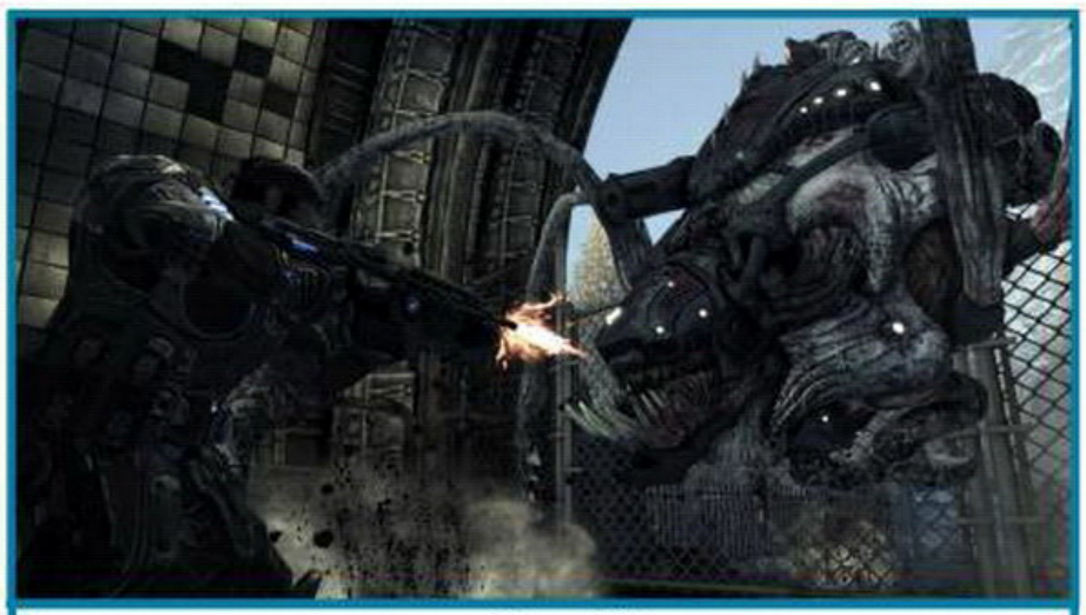
Что-то мы размечтались. Хотя Microsoft сделала пару толковых шагов, это еще не значит, что она встала на путь исправления. Шанс, что компания воспользуется случаем и сделает столь неожиданный ход, как начало полноценной работы с рынком PC-игр, довольно призрачный. Давайте более трезво оценим, что можно ждать на пресс-конференции Microsoft.

Как и прочие «старички», участвовавшие в прошлых двух E3, Microsoft оказалась заложником новых консолей. Желая поддержать Xbox One, она выложила в 2013 году все, что у нее было. И даже то, чего не было. А потому в 2014-м нам показывали все то же самое, а теперь покажут еще раз, уже второй-третий по счету.

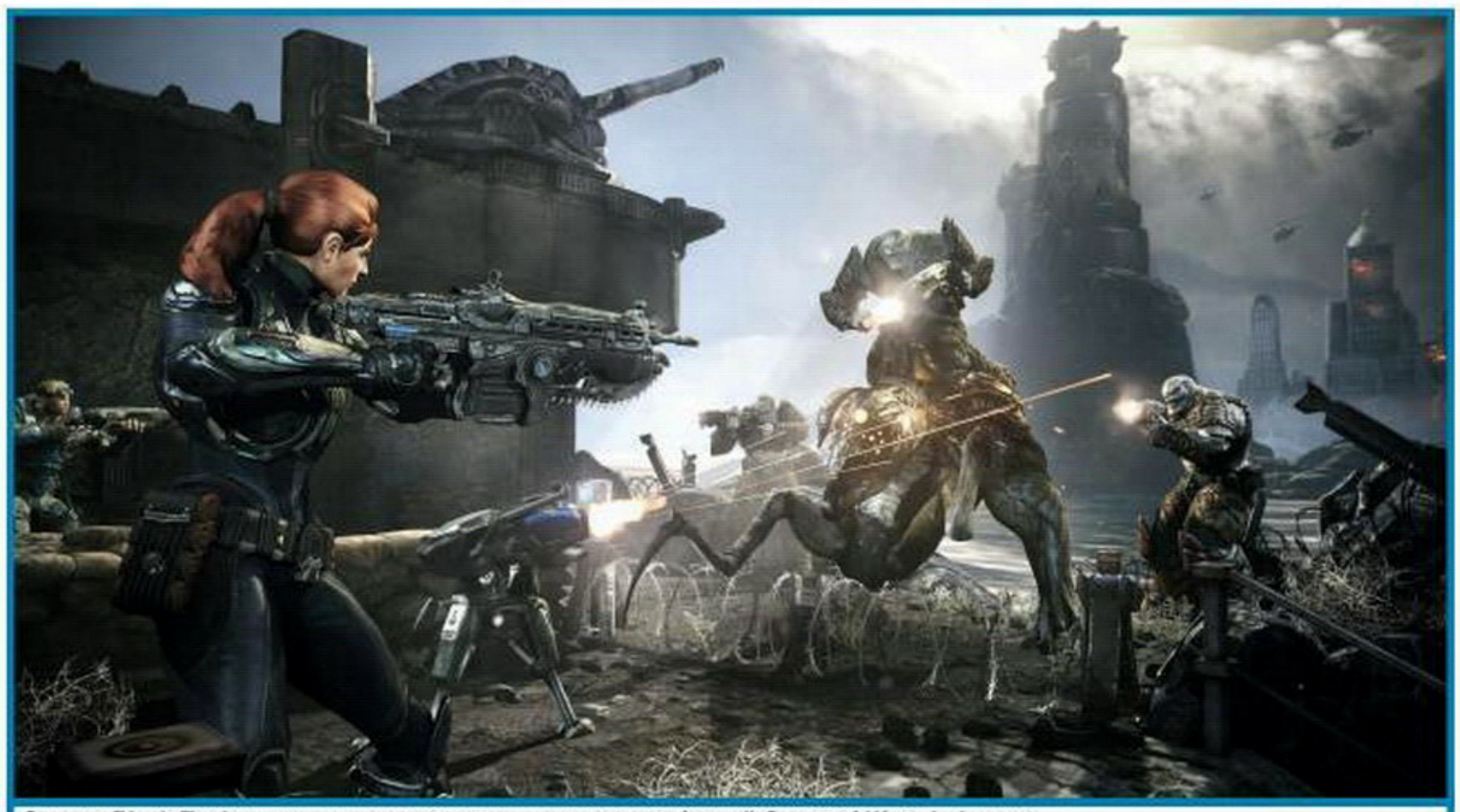
И хотя E3 2014 оказалась немного унылой, не можем не признать, что такая схема работает! Sony, Microsoft и EA, сами того не ведая, создали совершенно новую, уникальную разновидность маркетинга — пульсирующие пиар-кампании. Анонсируют игру, выпустят тизер, а затем целый год молчат. Затем выдадут порцию информации, трейлер и пару скриншотов — и еще целый год молчат. На третий год, глядишь, и геймплеем порадуют, а там уже и до релиза недалеко. Такой метод позволяет и зацепить максимальную аудиторию, и в то же время не держать ее в напряжении несколько лет подряд, рискуя, что она перегорит и энтузиазм сменится негодованием из-за слишком затянувшейся разработки.

Именно так рекламируют Halo 5, Mirror's Edge 2, Mass Effect 4 и другие игры, засветившиеся на последних E3. За это приходится расплачиваться скучными пресс-конференциями. На этот раз Microsoft снова будет разыгрывать фишку Halo 5, снова покажет Quantum Break, а также три загадочных эксклюзива, представленных на E3 2014… Хотя нет, их уже не три, а только два! За прошедший год один из троицы, экшен Phantom Dust, после долгой и продолжительной болезни почил с миром в окружении любящих разработчиков.

Как хорошо все начиналось летом: энтузиасты-разработчики решили создать ремейк гениальной, но недооцененной игры, сочетаю-



По слухам, для переиздания серии Gears of War игре сделают лишь минимальную подтяжку технологий. Все останется прежним, улучшат лишь текстуры и систему освещения.



Студия Black Tusk в целом неплохо справилась с разработкой Gears of War: Judgment, хотя по части сюжета, прямо скажем, недотянули. Достанут нового сценариста, и серия вернет себе былую славу.

Философский вопрос: зачем выпускать Quantum Break, если можно просто показывать его каждый год на E3? Правильно, незачем. Встретимся в 2016 году!

щей в себе и экшен, и стратегию, и даже элементы карточной коллекционки! Но уже зимой Microsoft заморозила проект, закрыла студию Darkside Games и распустила весь штат, насчитывающий порядка пятидесяти человек.

Один из уволенных сотрудников раскрыл пикантные подробности произошедшего. Якобы бюджет был всего $5 млн, и за эти деньги Microsoft хотела сделать сетевую игру, которая могла бы конкурировать с Hearthstone и League of Legends. Да и ладно бы, только вскоре руководство передумало и решило делать одиночную кампанию. А затем каждый месяц добавляло все новые и новые идеи, не меняя при этом ни бюджет, ни сроки разработки. Студия решила сделать на $5 млн хотя бы бета-версию без контента, причем результат Microsoft даже понравился, но вместо того, чтобы увеличить бюджет, студию распустили. Представители Microsoft говорят, что разработка не отменена, а лишь приостановлена на неопределенное время.

Еще один эксклюзив, Crackdown 3, оказался не номерной частью, а перезагрузкой — так что теперь будем называть его «новый Crackdown». Перезагрузка для серии, оба оригинала которой благополучно забылись сразу после выхода, — это самое грамотное решение. Разработчики полны энтузиазма и утверждают, что готовят нечто столь оригинальное и фантастическое, что мы уже никогда не будем смотреть на жанр открытых игр прежними глазами. Жаль, что не предложили поспорить, мы бы поставили сотню-другую баксов на то, что будем.

Если новый Crackdown ожидается в виде играбельной версии, то в случае со Scalebound от Platinum Games хорошо будет, если хотя бы запись геймплея покажут, потому что про игру не известно вообще ничего. Даже неясно, какого она жанра и на какой стадии разработки. Креативный директор Microsoft Studios Кен Лобб сказал, что драконы будут напарниками героя, и тонко намекнул, что игрокам придется иметь дело с гигантскими врагами. Похоже, игра будет в духе Monster Hunter, хотя сам Лобб такое сравнение опроверг, назвав эту игру «странной гриндилкой».

Crackdown в свое время звезд с неба не хватал. Он бы мог покоиться с миром, но Microsoft потянуло на возрождение своих старых эксклюзивов. Не совсем понимаем, что это на них нашло.

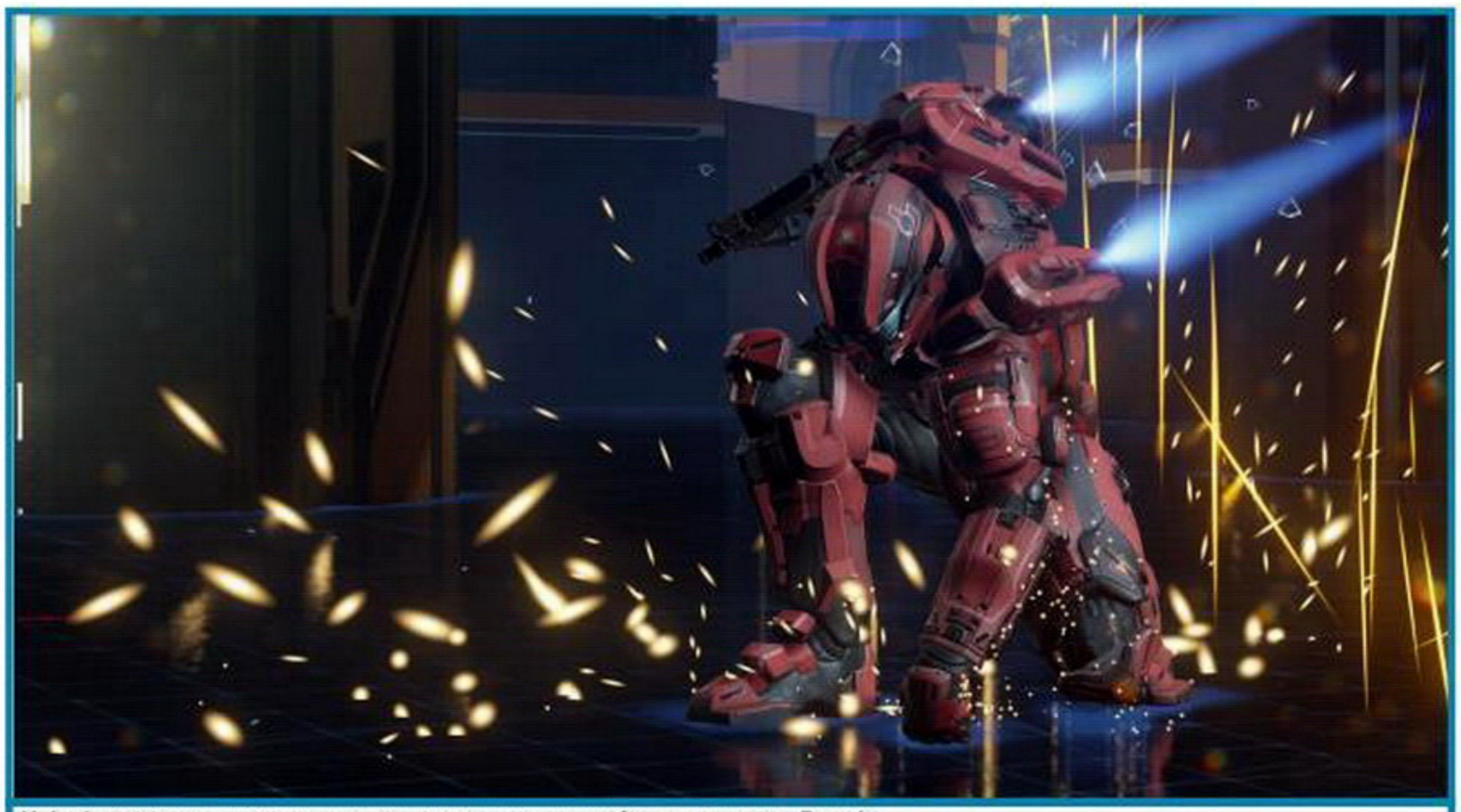
Sony: не спать на лаврах

Целый год аналитики всего мира пытались понять, в чем же секрет успеха PS4. Одно дело с умным видом рассуждать об удачной ставке на хардкорную аудиторию, эксклюзивах, цене и продвинутых характеристиках, но совсем другое — объяснить, каким чудом к середине весны Sony умудрилась продать более 22 миллионов консолей. Ведь, казалось бы, не может быть, чтобы игроки всерьез выбирали консоль потому, что в играх там разрешение больше.

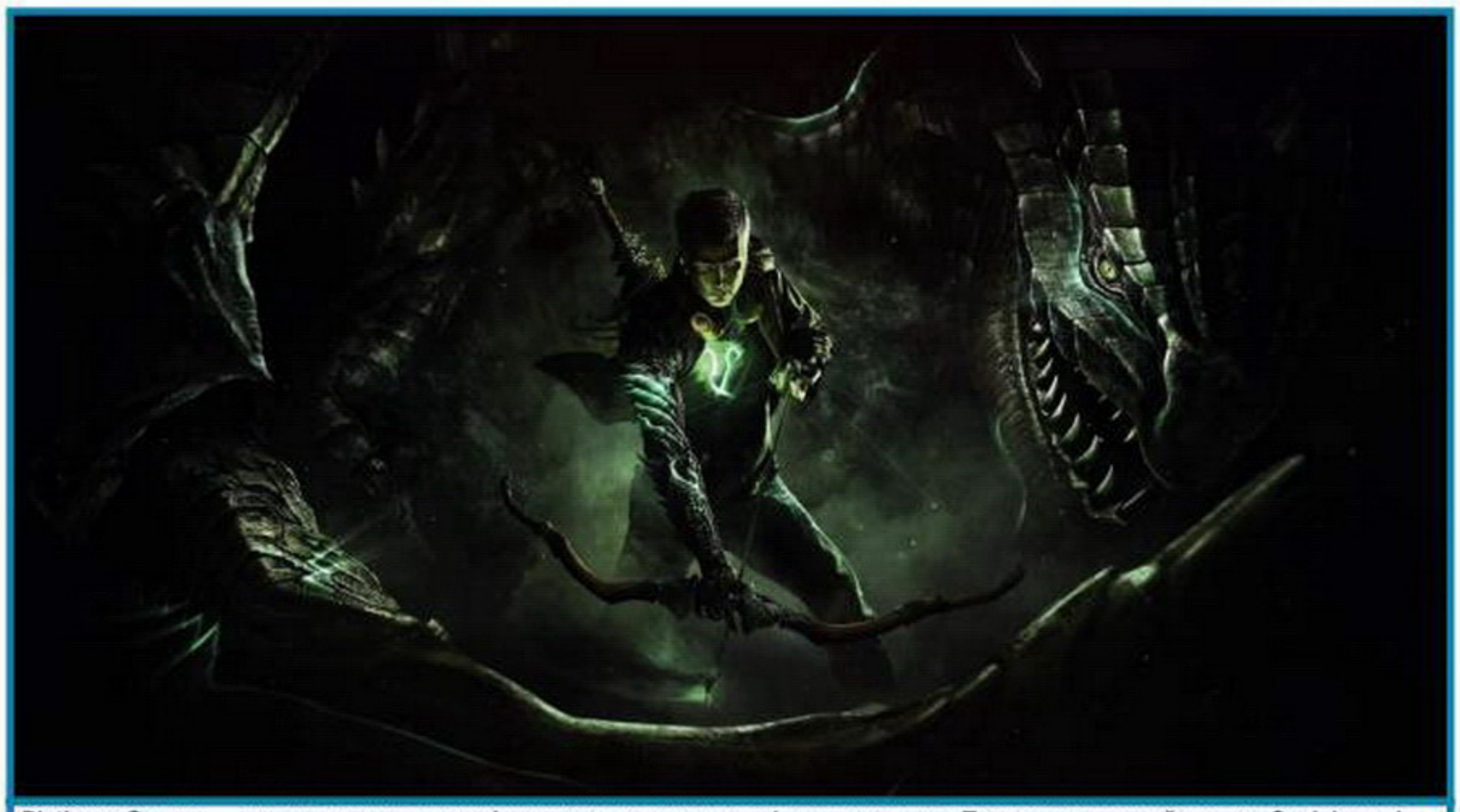
Поэтому программный директор Xbox Live Ларри Хёрб провел исследование, и его результаты оказались для Microsoft очень неутешительными. Оказалось, что люди покупают PS4 именно потому, что там в играх больше разрешение. Именно этот фактор возглавил список из пяти самых распространенных причин, определивших выбор платформы. Остальные причины, в порядке убывания: наличие Blu-ray плеера, ассортимент игр, более мощный процессор и, наконец, «потому что так семья решила». Пункт про Blu-ray довольно забавен: на Xbox One он тоже есть, но, видимо, многие по привычке считают, что там только DVD, как на Xbox 360. Это к вопросу, насколько осознанно подходят пользователи к выбору.

В случае с Xbox One список причин был иной. Главную роль сыграло доверие к бренду, на втором месте — инновационные возможности, затем более мощный процессор, эксклюзивный контент и весьма простая, но внушающая уважение причина «потому что нравится». И действительно, почему бы и не купить, если нравится? Как и в случае с PS4, в списке нашлось место заблуждению: по части мощности Xbox One немного проигрывает конкуренту, только не все счастливые обладатели приставки об этом догадываются.

Вероятно, Microsoft провела это исследование, чтобы выставить покупателей PS4 бездуш-



Halo 4 доказала, что серия может существовать и без поддержки Bungie. Microsoft действительно постаралась не уронить планку качества своего главного эксклюзива.



Platinum Games — студия весьма специфическая, но очень профессиональная. Поэтому их новый проект Scalebound интригует вдвойне: во-первых, черт знает, что получится, а во-вторых, это должно быть чертовски круто!

ными сухарями, покупающими приставку ради большего разрешения и до сих пор считающими Blu-ray плеер эксклюзивной опцией PlayStation. Вместо этого опрос позволил прояснить феномен сверхпопулярности PS4.

Все дело в цифрах. Консоли не смогли дать четкого объяснения, чем одна из них лучше другой. У каждой свои эксклюзивы, не особенно нужные основной массе игроков «кинекты» и «мувы». Так и получилось, что разница в разрешениях оказалась чуть ли не единственной, по крайней мере из тех, что можно четко измерить цифрами. А широкая публика цифры очень любит. Вся реклама построена на «ваши волосы станут на 20% шелковистее», а тут выбирают не шампунь, а приставку, главная задача которой — выводить на экран изображение. Логично, что разрешение этого изображения является не последним параметром.

Можно только представить, какую ненависть вызывает эта чехарда с разрешениями у Microsoft. Она опять-таки была права в теории, считая, что массовый игрок не обращает на такую мелочь внимания во время игры (а он действительно не обращает). И опять ошиблась в реальности, не учтя дополнительные факторы: когда про эту мелочь говорят два года, даже последний казуал начнет брать ее в расчет, даже если вообще не понимает, о каких таких разрешениях идет речь. Так и получается, что более дешевый Xbox One за первый квартал разошелся тиражом около миллиона (1,6 млн Xbox One и Xbox 360 поставлено в магазины), в то же время 2,4 млн более дорогих PS4 уже разъехались из магазинов к покупателям.

В плане эксклюзивов PS4 также оказался впереди, выпустив Bloodborne. Это первый эксклюзив, который пресса признала безусловным хитом, рейтинг на Metacritic составил аж 92 балла! Да, Sony сделала беспроигрышную ставку, позволив From Software сделать именно то, что они умеют лучше всего, — хардкорнейший слэшер. Пока его тираж не впечатляет, чуть больше миллиона копий, зато бонус к репутации получился просто огромный.

Подводя итог, можно сказать, что Sony снова подходит к E3 с железобетонной позицией лидера. Но! Но, в отличие от Microsoft, у Sony нет печатного денежного станка в виде Windows. Нет путей для отхода. У них есть только PS4. И они очень хорошо осведомлены насчет прогнозов, которые мы привели в самом начале этой статьи: если в ближайшие годы консоли не сумеют окучить широкую аудиторию, они этой аудитории лишатся навсегда.

Поэтому, говоря об ожиданиях и прогнозах по пресс-конференции Sony, сформулируем свои мысли так: мы ждем, что Sony объяснит нам, как именно она собирается захватывать мир и увеличить и без того феноменальные продажи. И с грустью прогнозируем, что пока, увы, четкого ответа на этот вопрос у компании нет. Сюхэй Ёсида даже открыл прямой канал для фанатов PS4, чтобы те могли скидывать свои запросы и предложения напрямую команде разработчиков, — таким каналом стал Twitter Тосимаса Аоки, менеджера из отдела планирования Sony Computer Entertainment.

Кроме мрачных прогнозов на далекое будущее, сейчас у Sony все в порядке, и будем надеяться, что она устроит отличное шоу. Не будем вспоминать про многострадальный Uncharted 4 (куда же без него?) и поставим на первое место весьма вероятный анонс Gran Turismo 7, релиз которого ожидается этой осенью. Игра базируется на технологиях GT6, и в 2013 году Кадзунори Ямаути заявил, что на ее разработку уйдет год-два. Так что уже давно пора!

После того, как Insomniac Games загубила серию Resistance, Sony забрала ее себе, поручив студии экшен Fuse, который она также успешно спустила в мусорную корзину. Sony решила, что стоит позволить разработчикам вернуться к корням и заказала Ratchet & Clank: Nexus, и действительно дела пошли лучше, но не слишком. Их следующая игра, Sunset Overdrive, числилась в списке ключевых эксклюзивов Xbox One и получила отличную рекламу, но продажи за первый месяц составили чуть больше 350 тысяч копий…

Если верить утечке сценария экранизации Uncharted, в Sony Pictures хотят снять что-то в духе «Сокровищ нации» с Кейджем, только без Кейджа и без тупого детского сценария. А еще добавят в сюжет побольше мелодрамы.

Bloodborne стал, пожалуй, первым достойным эксклюзивом нового поколения. Это не системселлер, но отличная находка для игровой коллекции PS4.

Gran Turismo 7 готовится в очередной раз завоевать королевскую корону гоночного жанра.
Тот случай, когда писать об игре нечего: никто не ждет от нее сюрпризов, только лишь традиционное качество.

Этот краткий курс в историю неудач Insomniac Games мы провели для того, чтобы напомнить — громкое в прошлом имя отнюдь не гарантирует хита. И хотя на этой E3 нам должны показать грандиозную перезагрузку серии Ratchet & Clank, особый энтузиазм по этому поводу испытывать сложно. Возможно, получится хорошо, а может, и не очень. Куда интереснее судьба Resistance: Sony отдала проект неизвестной студии и вполне возможно, что на E3 состоится его анонс.

Еще одна темная лошадка, новый проект Guerrilla Games, о котором почти ничего не известно: там будут какие-то роботы и какие-то футуристические аборигены с луками и копьями, причем игра, вероятно, будет в жанре RPG. Вот, пожалуй, и все более-менее обоснованные предсказания на грядущую пресс-конференцию Sony.

Когда нужно, компания умеет довольно неплохо хранить свои секреты, так что ждем сюрпризов. Новая версия PS4? Ремейк какой-нибудь культовой классики? Или же тот самый прорыв к массовому игроку, который так необходим PS4 для настоящего успеха? Или же Sony предпочтет заснуть на лаврах и проведет скучную и серую презентацию? Все варианты возможны. Интрига нарастает.

EA: слабых за борт

Electronic Arts проводит массовые чистки: практически каждый день во двор издательства выводят очередную игру, завязывают ей глаза, ставят к стенке и расстреливают. Байты и пиксели льются рекой. В основном под высшую меру наказания попадают старички, живущие исключительно за счет серверов, — есть как малоизвестные игры и многочисленные спортивные серии, так и представители культовых брендов, таких как Battlefield, Crysis и Need for Speed. Количество закрытых серверов достигает полусотни.

С помощью Ratchet & Clank много лет назад Insomniac Games записала себя в анналы игровой индустрии. Сможет ли перезагрузка серии вернуть студии былую славу? Шансов немного, но пожелаем им удачи.

Также EA избавилась от двух третей своих бесплатных проектов, чье развитие прекратилось по причине нерентабельности: Battlefield Heroes, Battlefield Play4Free, Need for Speed World, FIFA World. Кроме старичков, бывает, под расстрел попадает и молодежь. В прошлом году так прикончили еще не успевшую родиться Dawngate, а вслед за ней в мир иной отошел анонсированный буквально прошлым летом сетевой экшен Shadow Realms от студии BioWare Austin.

Учитывая моду на фантастические шутеры, Resistance пришелся бы как раз ко двору.
У Sony, если подумать, в этой нише совершенно пусто, в то время как у конкурента есть и GoW, и Halo.

EA не щадит никого, поднимая руку даже на святое. В начале весны стало известно, что издательство закрывает студию Maxis. Да-да, ту самую. Разработчика SimCity, Spore и The Sims. В чем-то действия EA даже логичны: «симсов» давно научились делать многочисленные внутренние студии, ну а бренд… много ли стоит тот бренд, если команда, которой поручили элементарную задачу сделать новый SimCity, справляется хуже, чем никому не известная финская компания Colossal Order со своим Cities: Skylines?

Более того, они не смогли угодить даже непритязательным фанатам The Sims, из-за чего продажи четвертой части оказались весьма скромными. Так что калифорнийская штаб-квартира просто перестала существовать, а те разработчики, которые согласились на переезд, разъехались по всему миру работать в многочисленных внутренних студиях EA.

Итак, издательство сбрасывает за борт всех слабых, усталых, покалеченных и провинившихся. Зачем? Раньше EA любила заниматься трэшевыми играми, с удовольствием хваталась за любой более-менее прибыльный проект. Но в последние годы она упорно сокращает свой ассортимент и все эксперименты в случае неудачи приканчивает быстро и решительно — как правило, даже не доводя дело до релиза.

Возможно, EA пытается таким образом копировать методы инди-индустрии с ее Kickstarter и Steam с «ранним доступом»: вместо того чтобы мучительно выбирать, кому дать зеленый свет, отказывая всем мало-мальски рисковым играм, они теперь просто показывают анонс или даже альфа-версию живым игрокам и уже на основе их реакции решают, развивать проект дальше или же просто его отменить.

Silent Hills: въезд запрещен

Мы много пишем о том, чего ждать на E3. А есть ли что-то, чего ждать не стоит? Увы, да. Silent Hills, совместный проект Хидэо Кодзимы и режиссера Гильермо дель Торо, был отменен менее чем через год после своего анонса. Уникальный «играбельный трейлер» P.T, служивший рекламой игре, был удален из PS Store, после чего консоли с ним начали продавать на eBay аж за 1500 долларов.

В чем дело? Точно не знает никто. Но очевидно, что между издательством Konami и студией Кодзимы произошел какой-то разлад. Имя геймдизайнера и логотип Kojima Productions убрали из материалов Metal Gear Solid, сотрудникам студии закрыли доступ к ресурсам издательства. И все бы ничего, но вслед за этим Konami удалила свои акции с нью-йоркской фондовой биржи, объяснив это нежеланием платить за такое удовольствие целых $5 млн.

Официальные объяснения ничего не прояснили, поэтому вскоре поползли разнообразные слухи. Говорят, что в Konami кризис, она начала экономить деньги, закрывает дорогие консольные проекты и отправляется осваивать мобильные платформы. Учитывая, что мы писали выше про консоли и мобильные платформы, — версия более чем вероятная.

На текущий момент EA полностью избавилась от жирка, оставив лишь костяк из наиболее мощных блокбастеров класса AAA. Но мы не думаем, что это новый курс компании. EA интересуется мобильным рынком, рвется в онлайн, ищет новые модели ведения бизнеса. Потому мы верим, что устроенная чистка просто освободила место для появления чего-то нового, а значит, ждем на этой E3 что-то, помимо уже известных тяжеловесов, которыми EA дразнит публику вот уже второй-третий год подряд.

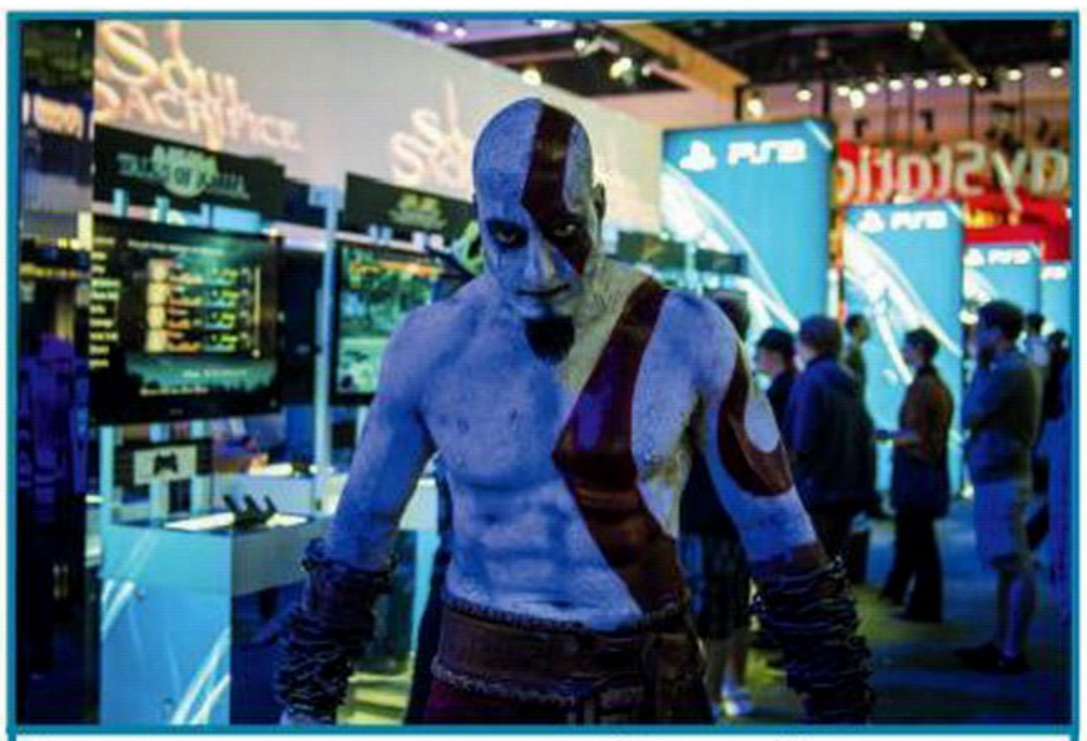
Во-первых, конечно, это новый проект Visceral Games по вселенной «Звездных войн», который она разрабатывала параллельно с Battlefield Hardline. Время шутеров «про современную войну» закончилось, зато появился спрос на жанр научной, околонаучной и совсем ненаучной фантастики. Нашим впечатлениям от Star Wars: Battlefront мы посвятили отдельную статью, а вот про игру от Visceral Games совершенно ничего не известно.

Не слишком удачное выступление Battlefield Hardline позволяет надеяться, что основная команда культовой Dead Space была занята именно на этом таинственном проекте. После отмены Star Wars 1313 конкурентов для хорошего атмосферного экшена по вселенной «Звездных войн» просто не осталось. Особенно если он будет с крутым сюжетом и кучей фансервиса. Судя по тому, что среди разработчиков числится Эми Хеннинг (сценаристка и креативный директор серии Uncharted), Visceral Games метят именно в эту нишу.

Почему Хеннинг покинула Naughty Dog, дело темное, но примерно в одно время с ней оттуда ушло довольно много сотрудников. Пессимисты говорят, что у студии были проблемы, оптимисты — что начальство просто решило сбросить балласт. Кто был прав, можно будет понять только после выхода нового Uncharted. В любом случае, учитывая уровень качества Naughty Dog, даже их балласт станет ценным приобретением для других студий, поэтому новый проект Visceral Games находится в надежных руках.

Следующим важным пунктом пресс-конференции EA должен стать Mass Effect 4. В Сети появилось подробное описание концепции игры — дескать, эту информацию удалось достать в ходе опроса, проводимого разработчиками. Такой прецедент уже был во время разработки Dragon Age: Inquisition, плюс подобные опросы не содержат достоверной информации об игре, это лишь тестирование игроков на предмет того, как они относятся к тем или иным фишкам. Тем не менее, если источник не обманывает, интересно узнать, в каком направлении думают разработчики.

А задумки у них действительно грандиозные — превратить вселенную Mass Effect из ролевой игры в смесь глобальной стратегии, экшена и космического симулятора. Главному герою придется самому управлять звездолетом и исследовать сотни звездных систем, подыскивая место для создания колоний. Затем надо будет создавать базы, развивать их, нанимать армию для защиты, уничтожать заставы врагов, собирать ресурсы и прокачивать технологии. А еще бу-



Мы тут подумали и решили: что-то давно не было видно Кратоса нашего Годофворовича. А подайте-ка нам на E3 анонс нового God of War! С богами и девочками, чтобы все как полагается! Фото: Сергей Галенкин

Закрыты Dawngate, Shadow Realms, почти готовая Command & Conquer… EA лютует? На самом деле игры отменяют постоянно, только до анонса и в приватной обстановке, но EA почему-то понравилось делать это на людях.

Еще одна из наиболее ожидаемых новинок — Mirror's Edge 2. Информацию об игре ждем не меньше самой игры. Интересно, как именно разработчики решили развивать идеи оригинала?

Хваленый Maxis и его SimCity проиграли финской студии и Cities: Skylines! Неудивительно, что EA решила их пристрелить. Чтобы не мучились.

Похоже, что Microsoft выкупила для владельцев Xbox One ранний доступ к Star Wars: Battlefront. Правда, дается он в рамках сервиса EA Access, за который все равно придется заплатить.

Все делают фантастические шутеры, и EA решила еще раз сделать ставку на лицензию «Звездных войн». Выход новой части культовой саги даст играм такую рекламу, какую не купишь ни за какие деньги.

дут рейды, эпичный сюжет и бесшовная вселенная с территорией в четыре раза больше, чем в Mass Effect 3. Этакая одиночная MMO! Слишком круто, чтобы быть правдой? Да, нам тоже так кажется, но почему бы и не помечтать.

Все фанаты гонок с нетерпением ждут от EA воскрешения серии Need for Speed. С одной стороны, готовящаяся игра была так плоха, что ее релиз отложили до 2016 года, с другой — издательство покаялось, что нещадно доило бренд, но теперь постарается наладить связь с игроками, чтобы с их помощью сделать что-то по-настоящему крутое. Это вполне соответствует новой стратегии EA по прекращению выпуска трэша. Как бы там ни было, двухлетняя передышка пойдет серии на пользу.

Ближайшая осень и зима получатся для EA очень жаркими. Осенью ожидают Need for Speed и Star Wars: Battlefront, а известный аналитик Майкл Пактер утверждает, что нынешняя E3 станет последней, на которой нам покажут Mass Effect 4 и Mirror's Edge 2, — обе игры, по его мнению, должны выйти до конца этого финансового года, который закончится в конце марта 2016-го. Поэтому, кроме всего вышеперечисленного, можно ожидать от EA ударной дозы анонсов новых игр, которые выйдут с конца 2016-го по конец 2017 года.

Что это может быть, кроме новой игры от Visceral Games? Вполне реально — новый Battlefield, хотя издатель может дать серии небольшой отпуск. И почти стопроцентно мы увидим новую игру от BioWare, которую тизерили на E3 2014. Судя по всему, над ней сейчас работает сборная команда монреальского филиала BioWare, в том числе ряд ключевых разработчиков из команды Dragon Age: Inquisition (а может быть, и вся команда целиком). Сразу несколько сотрудников студии подтвердили, что они работают над некой совершенно новой игрой, не относящейся ни к одному из существующих брендов.

Попутно EA зарегистрировала торговую марку Unravel — пока не известно зачем, но явно не потому, что ей просто нравится регистрировать новые торговые марки.

Nintendo, Ubisoft и все-все-все

На фоне основных участников, готовящих к бою тяжелую артиллерию, все прочие выглядят так блекло, что даже и писать-то не о чем. Прошел слух, что Take-Two готовит грандиозный анонс Red Dead Redemption 2, только информация эта очень и очень сомнительная. Хотелось бы ве-

Не только EA учится у инди. Вот и Codemasters не побрезговала выпустить DIRT Rally в рамках системы раннего доступа. Может, у них тоже с деньгами все плохо?

Второй год без Need for Speed. Нет, у нас нет ломки. Но серии однозначно надо было отдохнуть, а разработчикам — как следует собраться и постараться нас удивить.

Слухам о Red Dead Redemption 2 хочется верить, но в этом деле главное — не спугнуть и не сглазить. И ни в коем случае не упоминать вслух о том, что в декабре разработчики пообещали рассказать новости о сиквеле RDR в 2015 году...

Если верить слухам, действие Mass Effect 4 развернется через сотни лет после событий трилогии. В качестве исследователя мы полетим в кластер Гелиоса, чтобы найти подходящие для жизни планеты.

рить, только все равно не верится. Плюс дочка Take-Two, издательство 2K Games, может раскрыть детали по Borderlands 3.

У Ubisoft дела идут неплохо, хотя серия Assassin's Creed явно испытывает трудности, и прошлогодний переход на некстген эти трудности лишь усугубил. Assassin's Creed 4: Black Flag собрал за праздники 10 млн копий. Assassin's Creed: Unity и Assassin's Creed: Rogue собрали за то же время те же 10 миллионов, только на двоих. Хотя, конечно, на продажи воздействует множество факторов, так просто их не оценишь. Например, отличный Far Cry 4 разошелся тиражом в 7 миллионов, а сомнительный Watch_Dogs взял 10 миллионов.

А вот с E3 2015 у Ubisoft могут возникнуть сложности. Она покажет новый Assassin's Creed: Victory, еще раз проведет демонстрацию Tom Clancy's The Division и... И все, на этом информация заканчивается и начинаются чистые гадания. Хорошо было бы увидеть анонс Prince of Persia, слухи о котором ходят давно, а еще круче — устроить перезагрузку Splinter Cell, чтобы там был крутой стелс, как в старые добрые времена. Но что на самом деле покажет Ubisoft, и покажет ли что-то вообще, остается тайной.

У Nintendo перспективы еще туманней. Японцы несколько лет подряд не проводили собственных пресс-конференций, ограничиваясь короткой онлайновой трансляцией. На этот раз Nintendo снова собирает гостей. И самое загадочное — никто не знает почему. Слухи ходят всякие, но все они скорее подтверждают тот факт, что ничего особенного Nintendo в этот раз показать не сможет.

Ждете The Legend of Zelda для Wii U? Вот вам официальное заявление, что ее на E3 не привезут. Игра получилась не такой, какой ее хотели видеть разработчики, а потому дату релиза перенесли с 2015 года в бесконечность. А может быть, ждете новую консоль от Nintendo? Пожалуйста: кодовое название NX, анонс ожидается ровно через год, на E3 2016.

Разумеется, собственных игр от Nintendo должно быть достаточно. Star Fox для Wii U, который тизерили на прошлой E3, а также пара других игр от Миямоты, новый Metroid, новые «покемоны», некая эксклюзивная бесплатная игра от Bandai Namco и много чего еще. Своих фанатов Nintendo не бросает, так что без игр их не оставит. Но стоит ли собирать ради этого пресс-конференцию?

Тут скорее стоит вспомнить, что на выставки ездят не только ради игр. Важной задачей для издателей является общение с разработчиками и партнерами по бизнесу. И как раз сейчас японцы больше всего заинтересованы в создании новых связей и освоении новых способов ведения бизнеса.

Серия Assassin's Creed, похоже, идет по стопам Call of Duty: с каждым разом хайпа получается все меньше и меньше. Посмотрим, насколько справится с задачей привлечения внимания Assassin's Creed: Victory.

Поэтому от пресс-конференции вполне стоит ожидать продолжения работы в этом направлении: объявление новых партнерств, очередная попытка наладить диалог с разработчиками, попытка разбить стереотипы о том, что на Wii U нет ни жизни, ни растительности и что она целиком заселена роботами.

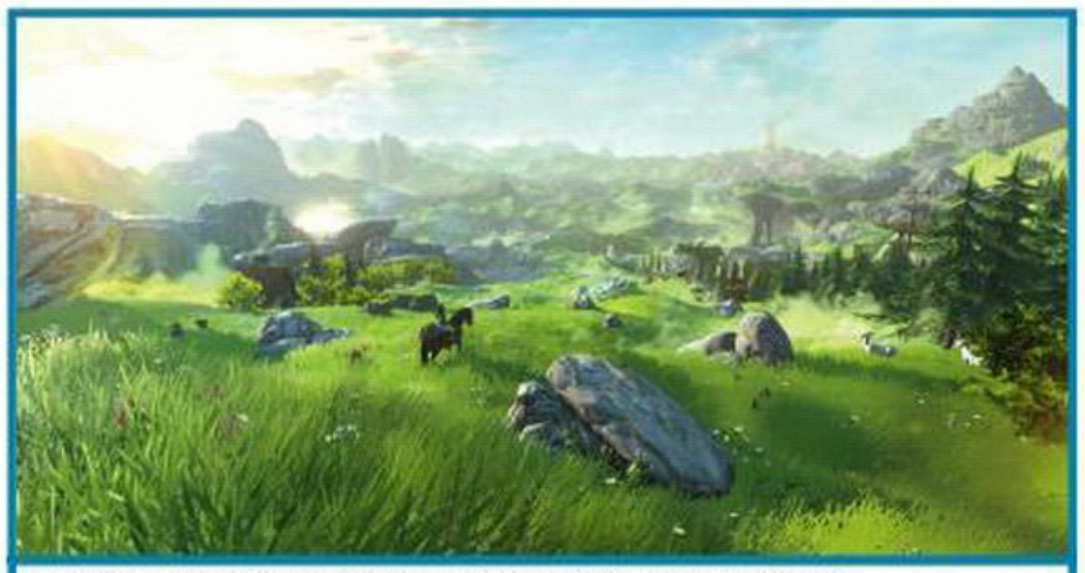
✣ ✣ ✣

Пора подводить итоги нашего подготовительного E3-марафона. Обычно в таких случаях мы собираем слухи, делимся пожеланиями, но в этот раз практически вся информация имеет столько весомых подтверждений, что превращается из слухов во вполне весомые прогнозы. А если какая-то компания решит действовать вопреки прогнозам, то ей же хуже. E3 2015 становится для всех участников настоящим Рубиконом.

Если Sony провалит свое выступление, PS4 может потерять шанс стать легендой и останется просто хорошей консолью. Возможно, последним поколением консолей вообще. Если Microsoft упустит шанс возглавить развитие рынка PC-игр, это может сделать кто-то другой. Для Bethesda эта E3 станет долгожданной возможностью выйти в высшую лигу игровых издательств. Square Enix идет на выставку с надеждой покончить с черной полосой и снова нащупать под ногами твердую почву.

Ubisoft, ранее уверенно карабкающаяся наверх вслед за EA и Activision, в последнее время вдруг споткнулась и потеряла ускорение. И эта E3 решит, сумеет ли она удержаться на ногах или зароется носом в пыль. И разве что только Nintendo спокойно сидит и делает вид, что все это ее ничуть не касается. Хотя для нее тоже пришло время прекратить медитировать и начать активные действия. ✣

Если вы ждете анонса Borderlands 3, больше не ждите: студия Gearbox слишком занята, делая Furious 4, новый Brothers in Arms, Homeworld и еще пару неанонсированных проектов.



Пасторальные скриншоты The Legend of Zelda, судя по всему, оказались липой: выход игры отложили на неопределенный срок. Главное, чтобы к тому времени Wii U еще жива была!

STAR WARS BATTLEFRONT

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

ГЕВОРГ АКОПЯН

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
DICE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
STARWARS.EA.COM
ДАТА ВЫХОДА
НОЯБРЬ 2015 ГОДА

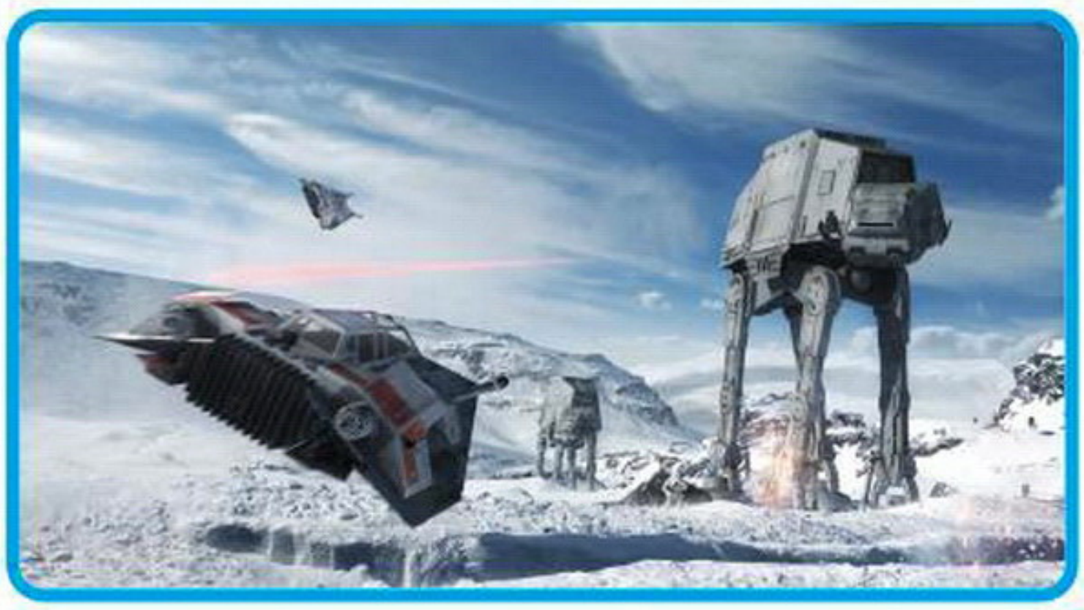
ЧТО? Презентация Star Wars: Battlefront в рамках мероприятия Star Wars Celebration
ГДЕ? Anaheim Convention Center, Калифорния, США.

Star Wars: Battlefront изначально получилась чем-то вроде клона игры **Battlefield**, только вместо какой-нибудь Паназиатской коалиции и бойцов Западного фронта в ней были штурмовики Империи и повстанцы.

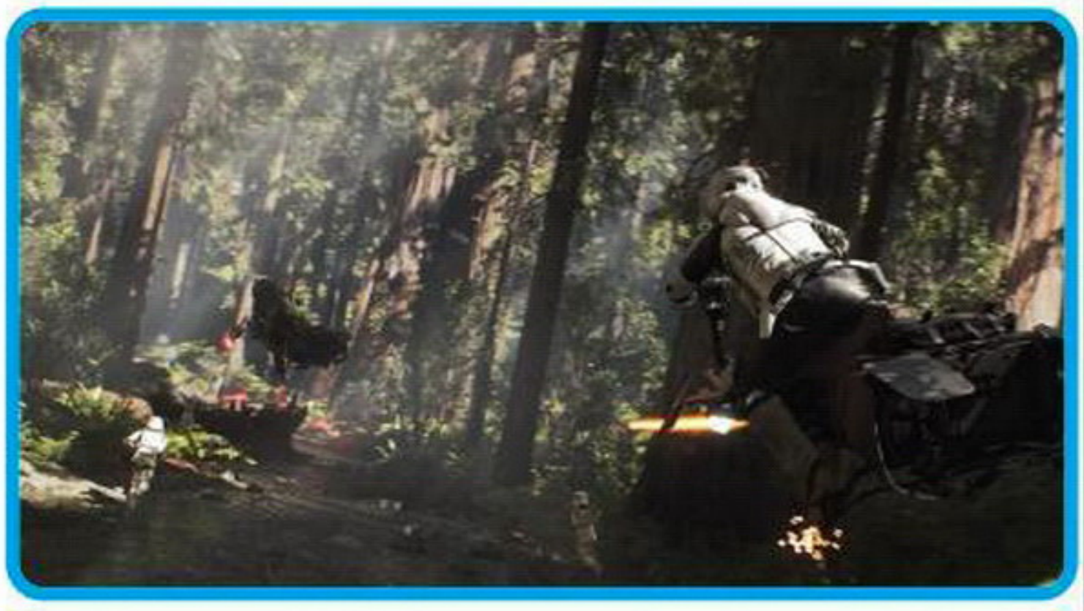
Но уже во второй части разработчики добавили массу собственных идей и здорово разнообразили бои. Появились сражения в космосе, в процессе которых можно было залететь на истребителе на вражескую станцию и уничтожить ее изнутри, добавилась возможность играть за джедаев в мультиплеере и неплохой одиночный режим.

Игру очень хорошо приняли, но третьей части не суждено было выйти: **Pandemic Studios**, создатели сериала, вскоре закрылись, а британская **Free Radical Design**, подхватившая было эстафету по разработке **Battlefront 3**, едва не обанкротилась, а позже и вовсе превратилась в **Crytek UK**.

Наконец, после того как играми по **Star Wars** вновь начала заниматься **Electronic Arts**, серию передали в руки создателей Battlefield — **DICE Stockholm**. Круг



Имперский шагоход создаст много проблем, если вовремя не запросить поддержку с воздуха. Расстрелять с земли эту громаду очень трудно.



Пилотирование в лесу зачастую оборачивается красочными взрывами с фейерверком искр после столкновений с деревьями.

Тот случай, когда маска выразительнее лица.

У нас будет возможность сесть за штурвал СИД-истребителя.

замкнулся. И к лучшему. Это, пожалуй, единственная команда в мире, которая в состоянии вытянуть новую **Star Wars: Battlefront**.

Верхом на AT-AT

На Star Wars Celebration нам показали один бой в знаменитых лесах Эндора (Хот, Татуин и другие знаменитые поля боевых действий, конечно, тоже будут в игре), полюбившихся многим после «**Возвращения джедая**». Среди высоченных деревьев и густой травы развернулось масштабное сражение между повстанцами и Империей: отовсюду летят цветные трассеры, штурмовики картинно падают на землю, в пышных кронах прячутся снайперы, а посреди всего этого великолепия умудряются вышагивать многотонные AT-AT. Для тех, кто не помнит, — это такие здоровые бронированные «динозавры» с крупнокалиберными пушками на борту.

В нашем случае, чтобы завалить имперский шагоход, понадобилось запросить поддержку с воздуха, хотя сбить AT-AT можно и из РПГ, если достаточно снарядов. Но с гранатометом все-таки лучше идти на менее устрашающего цыпленка AT-ST — на него хватит и пары выстрелов.

Правда, пока не совсем ясно, как заполучить упомянутый РПГ. Разработчики говорят, что в игре будет система усилений (Power Up System), которая позволит находить на поле боя щиты, взрывчатку, гранатометы и даже шагоходы. Значит ли это, что гранатомет отыскивается только на карте, как в **Battlefield Hardline**, или все же можно будет и взять с собой ракетницу перед началом игры, — не известно.

Не добавляет определенности и заявление DICE, что классы в Battlefront упразднят, а игроки смогут самостоятельно выбирать оружие и, соответственно, стиль игры.

Увы, продюсер Крейг Маклеод отказался описать особенности системы развития героя, пообещав, что мы узнаем подробности на E3, поэтому нам остается лишь строить догадки.

Зато он объяснил, почему разработчики решили оставить вид от третьего лица (будут оба режима), вносивший приличную долю дисбаланса в геймплей. Хотя это и перезапуск серии (в названии нет порядкового номера), с виду игра до боли напоминает второй Battlefront, облагороженный современными технологиями, — и все из-за настойчивости поклонников.

В **Battlefront 2**, вышедший десять лет назад, до сих пор играет немало народу, найти игроков в Steam не составляет особого труда. И всем им требовалось продолжение с теми же основополагающими элементами: вид от третьего лица, быстрые и в общем-то простые перестрелки, наземная и воздушная техника, а также возможность поиграть за известных героев вроде Дарта Вейдера и Боббы Фетта.

Это отнюдь не плохо по двум причинам. Первая: Battlefront 2 — отличная игра. Вторая: мы не видели ничего подобного лет десять, так что повторение программы никого раздражать не должно.

Впрочем, DICE копируют Rebellion не во всем. Так, они отказались от сюжетного режима, появившегося во второй части, но зато обещают некие военные миссии. По словам Маклеода, предысторий у миссий не будет — это боевые эпизоды, происходившие параллельно событиям кинотрилогии.

А в декабре, к слову, свет увидит бесплатное дополнение «**Битва при Джакку**» (**Battle of Jakku**) — что-то вроде приквела к грядущему фильму «**Пробуждение Силы**». Игроки, сделавшие предварительный заказ, смогут загрузить DLC раньше остальных — 1 декабря. Они первыми поучаствуют в сражениях, которые и превратили Джакку в выжженную пустошь, какой мы увидим ее в фильме.

■ ■ ■

Действие развернется во времена классической трилогии, а значит, никаких Джа-Джа Бинкса и дроидов не будет — зато будут суровые снежные пустоши Хота и гигантские AT-AT. Множество мультиплеерных режимов (от 8 до 40 игроков), разделенный экран в консольных версиях, летающий транспорт (о космических сражениях речи пока не идет), знакомые и любимые персонажи... что может пойти не так? ■

Интересно, что привлекло их внимание?.. Пользуясь моментом, оцените восхитительную работу с освещением.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мы давно не видели дорогих игр-блокбастеров во вселенной «Звездных войн», и сейчас самый удачный момент для появления Star Wars: Battlefront. Разработкой занимается DICE, создатели Battlefield, которые лучше других умеют создавать лихие боевики, — не ждать просто невозможно!

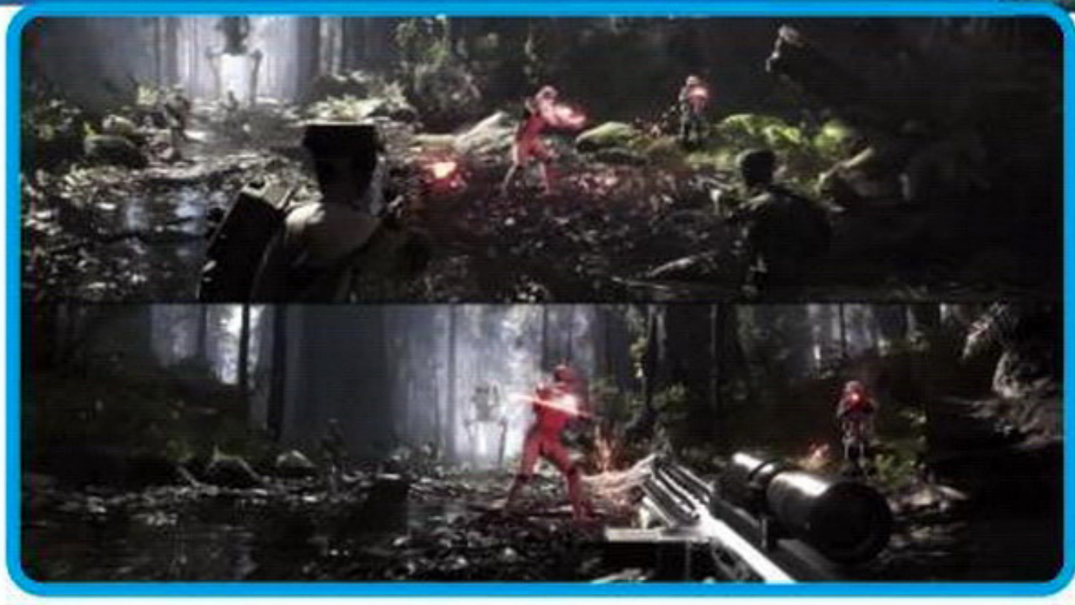
Процент готовности: 60%

ГЕВОРГ АКОПЯН

9 ПРИЧИН ЖДАТЬ STAR WARS: BATTLEFRONT

ИЛИ ЕЩЕ БОЛЬШЕ ЛЮБОПЫТНЫХ ПОДРОБНОСТЕЙ

Мы сможем поиграть за самых разных персонажей вселенной «Звездных войн». На сегодняшний день подтверждены лорд Вейдер и безжалостный охотник за головами Боба Фетт.



Как говорится, разделяй и властвуй. Дорогой экшен-блокбастер с кооперативным режимом и разделенным экраном — большая редкость сегодня. Ловите момент.

Разработка **Star Wars: Battlefront** ведется уже два года, и этой осенью, 17 ноября, игра наконец выйдет. В отношении к ней игровой общественности есть изрядная доля скепсиса, но есть и уверенность в том, что у **DICE** получится отличный шутер и просто хорошая игра по **«Звездным войнам»** (а таковых очень не хватает). Мы решили объяснить, почему Battlefront все-таки стоит того, чтобы ее ждать.

1. Это «Звездные войны»!

«Звездные войны» — самая популярная вымышленная вселенная в мире, но она отнюдь не может похвастать обилием тематических игр AAA-класса, несмотря на то, что мы очень любим стрелять в штурмовиков, драться на световых мечах и применять Силу. В Star Wars: Battlefront хочется поиграть хотя бы затем, чтобы вновь побывать на Эндоре, Татуине и прочих знаковых планетах.

Последняя высокобюджетная игра по «Звездным войнам» вышла четыре года назад — это была **Star Wars: The Old Republic**. Игра хорошая и до сих пор популярная, но, если вы не поклонник онлайновых ролевок, она вас заинтересует только сюжетом, а за пределами основной цепочки квестов становится скучновато. Что до **LEGO Star Wars 3: The Clone Wars** 2011 года, то, несмотря на несокрушимую механику, к третьей части LEGO-серии концепция приелась.

2. Потрясающая графика

Вызвавший в интернете бурю трейлер, разумеется, постановочный, хоть и сделан на движке игры. Такой графики в Battlefront не будет. Но геймплейная демка, которую показали за закрытыми дверями на Star Wars Celebration, произвела на нас неизгладимое впечатление.

Солнечные лучи, пробивающиеся сквозь кроны деревьев, земля, усыпанная пожелтевшей листвой, щепки, отлетающие после выстрела от деревьев точь-в-точь как в **«Возвращении джедая»**, проносящиеся мимо размытые пятна-спидеры... потрясающе кинематографично разрушающиеся AT-AT, наконец. А какой вид из кабины истребителя! А как картинно падают на землю штурмовики, в которых угодила очередь!

Заявление дизайн-директора игры Никласа Феграуса — дескать, нас ждет самая затягивающая игра по «Звездным войнам» — пока ничем не подкреплено. Но вот в то, что новый Battlefront будет самой красивой из них, мы готовы поверить. К тому же разработчики твердо намерены достичь планки в 60 кадров в секунду на всех платформах — PC, Xbox One и PS4.

Надеемся, что в планы DICE входит и разрешение 1080p для каждой версии.

3. Dolby Atmos

Еще одна техническая победа. Игра поддерживает новую технологию от Dolby, которая должна поднять звук в кинотеатрах (и в вашей гостиной, если там есть многоканальная система с усилителем) на новый уровень.

Внятно объяснить, чем она прекрасна, невозможно. Просто поверьте на слово: когда после обычного стерео нам включили Atmos, у автора этих строк было такое чувство, будто он впервые в жизни обрел слух. Каждый раз, когда многотонный имперский шагоход опускает лапу на землю, хочется вжать голову в плечи и не дышать. Очень впечатляет.

4. Знаменитые персонажи

Как и в **Battlefront 2**, нам позволят поиграть за знаменитых персонажей вселенной. Пока нет полной информации о том, кто будет представлен в игре, но наличие лорда Вейдера и Бобы Фетта уже подтвердили.

В Battlefront 2, если умудриться убить подряд кучу врагов, под наше управление выдавали героя (или злодея). Джедаи могли прыгать, кувыркаться, раскидывать врагов Силой и махать световым мечом. Мандалорцы наносили страшный урон своими бластерами и умели летать. Палпатин бил молниями, Вейдер душил на расстоянии и бросал меч. Организованная группа игроков могла без труда расправиться с героем, но навести шороху в рядах врага он успевал. К тому же получение могучего персонажа из фильмов расценивалось как достойная награда за хорошую игру.

Как именно будут выдаваться герои в новом Battlefront, пока неизвестно. Подробности о системе развития и вознаграждениях мы услышим на E3.

В игре мы побываем на планете Суллуст, которую в фильмах почти не показывали, и узнаем подробности о гибели корабля класса «Звездный разрушитель» в песках Джакку.

Технология фотограмметрии в действии. Кажется, что из этого оружия только что стреляли.

5. Кооператив с разделенным экраном

Нормальных кооперативных игр так мало, что хочется плакать. Нормальных кооперативных игр с режимом разделенного экрана почти нет. Ну а когда речь заходит о кооперативном режиме с разделенным экраном в шутерах, знающие люди грустно отводят глаза. За последние годы среди высокобюджетных игр мы увидели **Far Cry 3**, **Halo 4**, **Borderlands 2** и... собственно, все. Именно поэтому мы так ждем Battlefront — нам нужно больше игр, где можно задать жару приятелю в его присутствии, а не по бездушному интернету. Низводить и насмехаться следует вживую (подбадривать, разумеется, тоже)!

6. Связь с фильмами

В игре можно своими глазами увидеть, как Джакку, разгромленная планета из начала нового тизер-трейлера, стала такой. Бесплатное дополнение **«Битва за Джакку»** появится 8 декабря, а если вы оформите предзаказ, «Битву» можно будет скачать на неделю раньше — 1 декабря.

Странно, конечно, что эпизод не вставили в игру, а выпустят в виде DLC, но это уже маркетинг в чистом виде. И нам в любом случае интересно, как в песках Джакку оказался погребен корабль класса «Звездный разрушитель» (Star Destroyer).

Помимо Джакку, в игре можно взглянуть на еще одну планету, с которой мы слабо знакомы, — Суллуст. Известно, что на Суллусте производится имперская военная техника — в частности, AT-AT. Но ни в одном из фильмов планету толком не показывали. Что сделали DICE? Поговорили с **Lucasfilm**, и те дали разработчикам разрешение самостоятельно создать образ мира. «Мы показали концепт с нашим представлением о мире студии. Они посмотрели. Велели кое-что убрать, кое-что добавить. И дело сделано», — лаконично рассказывает о сотрудничестве Питер Бах, генеральный менеджер DICE.

7. DICE умеют делать сетевые шутеры

Когда **Pandemic** взялись за Battlefront, у многих возникли опасения — потянут ли? Потянули, но лишь ко второй части, да и та была не идеальна, студии пришлось учиться на своих ошибках.

DICE — иное дело. Шведы (игру разрабатывает как раз знаменитое стокгольмское отделение, а не новое лос-анджелесское) делают сетевые шутеры уже почти два десятка лет, и за все это время у них не было ни одного провала. Поэтому в качестве основополагающих элементов любого многопользовательского шутера — баллистике, дизайне карт и балансе — мы уверены. Если за что и стоит переживать, так это за качество сетевого кода (хотя **Battlefield Hardline** проблем с работой серверов избежал).

8. Аутентичность

Разработчиков пустили в святая святых — в архив Lucasfilm, где они могли своими руками потрогать ту самую «Звезду смерти», которую мы видели в **«Новой надежде»**, примерить самые первые шлемы штурмовиков, покрутить световые мечи и другой реквизит.

Обычно в таких случаях разработчики тщательно фотографируют предметы, а потом отправляются в студию корпеть над моделями и рисовать текстуры. Но для Battlefront в DICE использовали технологию фотограмметрии, которая позволяет не только мигом оцифровать что угодно (даже человека), но и сразу обтянуть модель текстурой. То есть ржавчина на шлеме отдельного штурмовика в игре — это не плод фантазии разработчиков, а трансляция видения киношных мастеров.

Кроме всего прочего, для сбора материалов шведы отправились в реальные локации, где снимались фильмы, — леса Калифорнии (Эндор), горную деревушку Финс в Норвегии (Хот) и другие. Результат впечатляет. При виде того же Эндора возникает ощущение, что ты находишься в настоящем лесу, где можно спокойно спрятаться среди высоких деревьев.

9. Транспортные средства

Продюсер Рэй Маклеод заверил нас, что в игре можно будет полетать на TIE Fighter, X-Wing, спидерах и — ура-ура! — «Тысячелетнем соколе», знаменитом корабле Хана Соло, столь захватывающе показанном в трейлере нового фильма.

Пока не сообщается, в каких режимах будут доступны истребители, но уже точно известно, что битв в космосе ждать нечего. Многих игроков это расстроило, однако разработчики уверяют, что такое решение пойдет Battlefront только на пользу.

«Мы не считаем, что здесь нужны космические бои. Когда большинство игроков находится на планете — с кем биться в космосе? Мы сосредоточимся именно на планетарных сражениях», — сказал по этому поводу Питер Бах.

Понять перфекционизм DICE можно; к тому же, положа руку на сердце, в Battlefront 2 бои в космосе были далеко не идеальными. Но все-таки атмосферными и, уж извините, романтичными. Простить их отсутствие мы сможем только в случае, если разработчики отлично реализуют воздушный геймплей и управление транспортными средствами на планетах. Так что у шведов просто нет другого выхода!

■ ■ ■

Не исключено, что, когда появятся новые подробности об игре и новые видео, наш список можно будет пополнить. Ну а пока и этого хватит, чтобы смотреть на Star Wars: Battlefront с новой надеждой и усиленно ждать ноября. ■

Даже сколы, царапины и ржавчина на шлеме штурмовиков будут всамделишными — оцифрованными с реального реквизита, который использовался во время съемок фильмов.

Мы сможем пилотировать самые разные истребители. Но только у поверхности планет. Космических баталий разработчики решили избежать.

ЧУИ, МЫ ДОМА!

ФИЛЬМЫ, МУЛЬТСЕРИАЛЫ, КНИГИ И КОМИКСЫ ПО «ЗВЕЗДНЫМ ВОЙНАМ», КОТОРЫЕ МЫ БУДЕМ СМОТРЕТЬ И ЧИТАТЬ В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ

ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

Сердце фаната «Звездных войн» екало, когда на Арене выставочного центра выступали звезды космической эпопеи — Марк Хэмилл, Кэри Фишер, Иен МакДермид и другие, **Electronic Arts** показывала на своем стенде отрывки из игры **Star Wars: Battlefront** (об этом подробнее в статье Геворга Акопяна), издательства **Del Rey** и **Marvel** презентовали готовящиеся к выходу книги и комиксы, писатели и дизайнеры говорили о своей работе над сагой, мастер по созданию спецэффектов Деннис Мьюрен делился воспоминаниями о создании предыдущих эпизодов, продюсер мультсериалов **«Войны клонов»** и **«Повстанцы»** Дэйв Филони рассказывал о нереализованных и грядущих планах, коллекционер Стив Сансвит демонстрировал уникальные экспонаты из своего собрания, а японская авиакомпания **All Nippon Airways** представляла самолет, стилизованный под дроида R2-D2...

И это — лишь малая доля того, что можно было увидеть на Star Wars Celebration Anaheim. Но наибольший ажиотаж, разумеется, вызвала презентация новой кинокартины Джей Джей Абрамса «**Звездные войны: Пробуждение силы**»!

Пробуждая Силу

Те, кто с вечера занимал очередь на выступление Абрамса и Кеннеди, делали это не зря. Арена выставочного комплекса смогла вместить далеко не всех желающих. Для тех посетителей конвента, кто не смог попасть на Арену, в нескольких крупных залах проводили прямую трансляцию презентации.

Большая ее часть оказалась эмоциональной, но не слишком информативной. Кеннеди рассказывала, как во время ужина Джордж Лукас ошарашил ее предложением сменить его на посту главу **Lucasfilm**. Абрамс вспоминал, как в одиннадцать лет впервые увидел «Звездные войны» и был поражен фильмом, а также объяснил, почему поначалу отказался стать режиссером седьмого эпизода: по словам Джей Джея, его страшила ответственность, он подустал от работы над сиквелами и собирался больше времени уделить семье. Однако после разговора с Кеннеди режиссер задумался, каким может быть продолжение «Звездных войн», и изменил свое решение.

Кеннеди и Абрамс подчеркнули, что при съемках «Пробуждения Силы» они старались использовать как можно больше реальных декораций и реквизита, чтобы воспроизвести ощущение реальности происходящего, которое было присуще классической трилогии. В подтверждение их слов на сцене появился дроид BB-8, засветившийся в первом тизере фильма. Многие приняли дроида за творение мастеров компьютерной графики, однако он существует и функционирует.

Другими неожиданными гостями презентации стали актеры, которым в «Пробуждении Силы» достались роли нового поколения героев, — Дейзи Ридли (Рей), Джон Бойега (Финн) и Оскар Айзек (По Дамерон). Каждый из них вкратце рассказал о своем персонаже и его первом появлении в фильме.

Рей живет на пустынной планете Джакку — именно она была показана в первом тизере и принята многими за Татуин. Примерно через год после финала «Возвращения джедая» возле планеты развернулась масштабная битва, следы которой заметны и спустя три десятилетия. Рей зарабатывает на жизнь сбором мусора и, по словам Дейзи Ридли, очень самостоятельна. Жизнь девушки кардинально меняется после встречи с другим персонажем...

Джон Бойега подтвердил, что его герой служил в рядах штурмовиков (да, в эпоху Империи штурмовики уже давно состояли из призывников, а не клонов Джанго Фетта). Финн оказывается в смертельной опасности, и его реакция на эту угрозу становится отправной точкой для его приключений. Наконец, По Дамерон, по словам Оскара Айзека, — лучший пилот в галактике (интересно, что на этот счет

К концу презентации «Пробуждения Силы» зал содрогался от аплодисментов и восторженных криков.

До выхода картины еще далеко, но она уже подарила поклонникам саги одну крылатую фразу — «Чуи, мы дома».

В первые рейсы новый самолет компании All Nippon Airways отправится нынешней осенью.

Крестокрылы и «Тысячелетний сокол» изменились со времен классической трилогии, но не сильно.

Вероятно, на большом экране встреча BB-8 и штурмовиков не будет такой спокойной.

Торговые ряды Celebration — рай для коллекционеров и ад для их кошельков.

думает Хан Соло?). Принцесса Лея отправляет По на секретную миссию, в ходе которой он встречается с Финном, и их судьбы навсегда переплетаются.

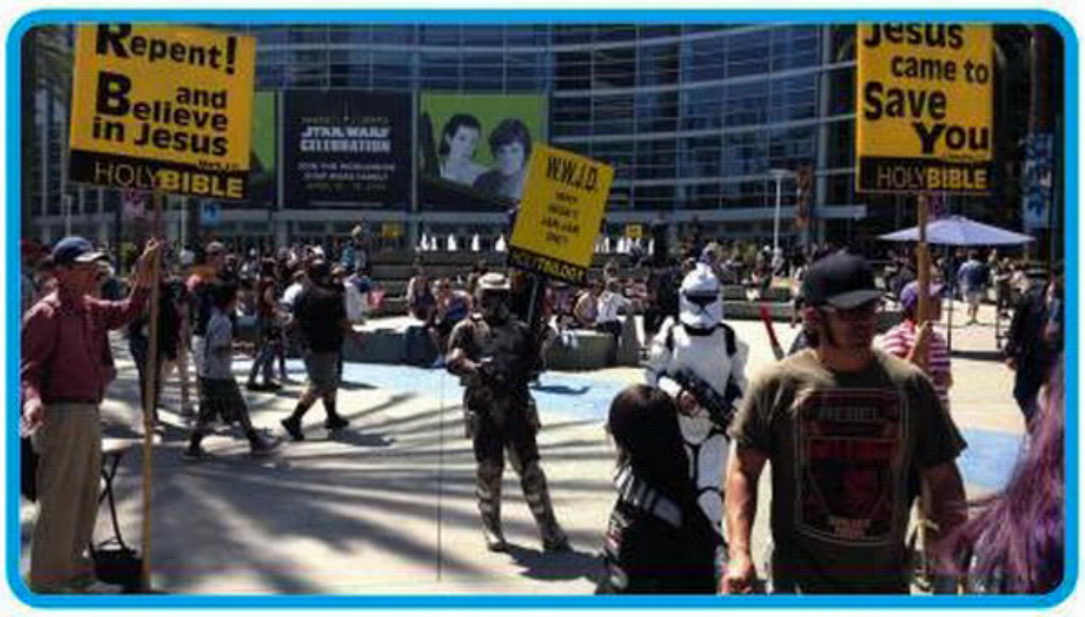
Завершилась презентация демонстрацией нового тизера, который получился зрелищным и атмосферным и у собравшихся в Арене зрителей вызвал почти религиозный экстаз. Именно в этот момент по-настоящему чувствовалась магия «Звездных войн», любовь к которым объединяет уже несколько поколений зрителей.

После окончания презентации в одном из залов выставочного центра открылась небольшая выставка, посвященная «Пробуждению Силы». На ней можно было увидеть модели кораблей, которые появятся в фильме, а также костюмы некоторых персонажей и доспехи штурмовиков. Судя по описаниям, сопровождавшим экспонаты, враждующими фракциями в фильме станут Первый порядок (First Order) и Сопротивление (Resistance), которые, по всей видимости, пришли на смену Империи и Повстанцам соответственно. Кроме того, концепт-арты Финна намекают, что к нему в руки попадет световой меч Люка Скайуокера.

Вдобавок в ходе конвента было объявлено, что новеллизацию «Пробуждения Силы» напишет Алан Дин Фостер. Анонс прозвучал весьма неожиданно и необычно. В ходе одной из презентаций издательства Del Rey ведущий передал микрофон в аудиторию для вопросов. Автором первого стал Фостер, спросивший, можно ли ему написать книгу по седьмому эпизоду. Редакторы на всякий случай уточнили его квалификацию — умеет ли он быстро писать и имеет ли опыт работы в межавторских вселенных (ирония в том, что в 1976 году именно Фостер делал новеллизацию «Новой надежды») — и, получив утвердительные ответы, подтвердили, что он будет работать над литературной версией «Пробуждения Силы». Роман выйдет в цифровом виде в день премьеры, а выход бумажной версии намечен на январь будущего года. А издательство Marvel объявило, что автором серии комиксов **Star Wars: Journey to The Force Awakens — Shattered Empire**, которая послужит прологом к фильму, станет Грег Рака.

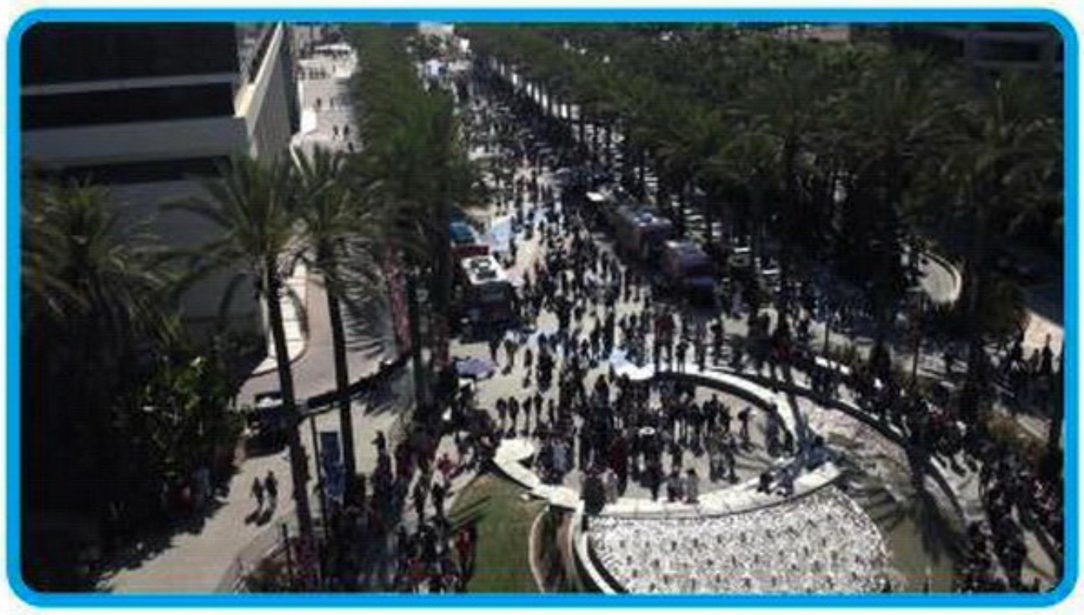
Темные времена

«Пробуждение Силы» не единственный новый фильм Саги, кото-



У входа в выставочный центр посетителей Celebration встречали местные верующие с религиозными лозунгами. Фанаты «Звездных войн» нанесли ответный удар.

У американских косплееров особой любовью пользуются имперцы, в особенности штурмовики.



Анахаймский Celebration стал самым посещаемым за всю историю конвента.

рый находится в разработке. Уже в 2016 году нас ждет премьера первого спин-оффа — **Star Wars: Rogue One**, и ему была посвящена отдельная презентация, которую посетил режиссер картины Гарет Эдвардс.

Первый делом было объявлено, что серия спин-оффов получит название **Anthology Series**. Затем режиссер поведал, что действие картины развернется между третьим и четвертым эпизодами. В центре истории окажется команда повстанцев, пытающихся похитить планы Звезды смерти. Идея картины принадлежит Джону Ноллу из **ILM**. Гарет Эдвардс обещает реалистичный военный фильм с неоднозначными персонажами.

Съемки фильма стартуют только летом, но Эдвардс все-таки привез на Star Wars Celebration тизер картины, сделанный мастерами по компьютерной графике из студии ILM. В отличие от большинства трейлеров, демонстрировавшихся на конвенте, это видео Lucasfilm публиковать в Сети не стала.

Но в нем были такие слова Бена Кеноби: «Тысячелетиями рыцари-джедаи стояли на страже мира и справедливости в Старой Республике. Но потом настали темные времена. Времена Империи». Над лесной планетой в это время пролетает имперский истребитель, камера переходит на небосвод, большую его часть занимает Звезда смерти.

Посетить презентацию должен был еще и Джош Трэнк, который значился режиссером второго спин-оффа. Однако Джош на Celebration не появился, а уже вскоре стало известно, что он покинул проект. По слухам, продюсер Саймон Кинберг, занимающийся спин-оффами, остался недоволен подходом режиссера к работе во время съемок новой **«Фантастической четверки»**, и именно из-за этого Трэнк расстался со «Звездными войнами».

Последней большой темой конвента стал мультсериал **«Повстанцы»**, дебютировавший в прошлом году. Во втором сезоне события примут гораздо больший размах и не будут ограничиваться одной лишь планетой Лоталом. Героям мультсериала предстоит столкнуться с самим Дартом Вейдером, а зрителей ждет встреча с некоторыми старыми знакомыми из **«Войн клонов»** вроде пирата Хондо Онака или командора Рекса. По словам продюсера Дейва Филони, судьбы всех персонажей «Войн клонов» и их роль в новом мультсериале он детально обсуждал с Джорджем Лукасом.

На конвенте состоялась премьера полуторачасового эпизода **Star Wars Rebels: The Siege of Lothal** (**«Повстанцы: Осада Лотала»**), открывающего второй сезон. По масштабности он и вправду значительно превосходит все, что мы видели в первом сезоне, и Вейдер в нем вовсю демонстрируют свою нешуточную мощь. А вот сделать сценарий более качественным авторы не смогли — сюжеты, персонажи и диалоги по-прежнему крайне примитивны и шаблонны и остаются ахиллесовой пятой мультсериала.

Эпизод Star Wars Rebels: The Siege of Lothal будет показан широкой публике 20 июня, а старт нового сезона мультсериала намечен на осень.

■ ■ ■

Американский Star Wars Celebration вышел непохожим на предыдущий конвент, проходивший в Германии. Если последний был идеально организованным праздником для фанатов саги, но не смог порадовать важными анонсами, то фестиваль в Анахайме был щедр на информацию о новых проектах, но из-за невероятного количества очередей комфортным для посетителей его назвать сложно. Хотелось бы надеяться, что следующий Star Wars Celebration, который пройдет в июле 2016 года в Лондоне, сумеет объединить лучшие черты двух своих предшественников. ■

Поверхность Джакку несет следы масштабной космической битвы.

Под маской антагониста «Пробуждения Силы» Кайло Рена скрывается актер Адам Драйвер.

ИНТЕРВЬЮ С ДЖОНОМ ДЖЕКСОНОМ МИЛЛЕРОМ

Год назад компания Lucasfilm объявила, что создает новый канон «Звездных войн». На момент анонса в него входили только шесть фильмов и мультсериал «Войны клонов». Все проекты Расширенной вселенной, будь то романы, комиксы или игры, перешли в категорию «Легенд» и больше не входят в официальную истории саги.

Однако все новые проекты, выходящие с сентября 2014 года, считаются частью единого канона. Написать первую книгу нового канона выпало Джону Джексону Миллеру — автору, хорошо знакомому поклонникам саги по замечательным комиксам **Knights of the Old Republic** и роману **Kenobi**.

Перезапущенную книжную серию «Звездные войны» открыл роман **A New Dawn** («**Новый рассвет**»), который служит прологом «Повстанцев» и рассказывает о приключениях джедая Кейнана до событий мультсериала. На Star Wars Celebration мы встретились с Джоном Джексоном и задали ему несколько вопросов о его книгах и новом каноне.

Относительно недавно была создана «сюжетная группа», которая отвечает за развитие истории «Звездных войн». Не могли бы вы рассказать, как проходит ее взаимодействие с авторами?

Прежде всего, «сюжетная группа» следит, чтобы задумки разных авторов не вступали в противоречие между собой и с планами по развитию вселенной. Производственный цикл у фильма или телесериала значительно дольше, чем у книги или комикса, поэтому не обойтись без тщательного предварительного планирования и координации между командами, которые занимаются различными проектами. Именно для этого и нужна «сюжетная группа». Она плотно работает с представителями всех творческих коллективов и координирует их деятельность.

Многих поклонников «Звездных войн» расстроила новость о том, что все произведения Расширенной вселенной объявили «Легендами». Вы успели немало потрудиться над Расширенной вселенной. Как вы восприняли решение Lucasfilm?

Конечно, я могу понять расстройство фанатов Расширенной вселенной, но, мне кажется, решение ее отменить было вызвано разумным желанием дать авторам фильмов как можно больше творческой свободы.

И, на мой взгляд, ценность истории не зависит от того, вписывается ли она в официальную хронологию. Любимые сюжеты и те эмоции, которые они дарят читателям, никуда не исчезнут из-за того, что больше не считаются каноном. Я люблю и собираю комиксы на протяжении многих лет, и это выработало привычку не слишком переживать по поводу статуса той или иной истории. Скажем, различные приключения Человека-паука далеко не всегда хорошо согласовывались между собой, вселенные Marvel и **DC Comics** не раз перезагружали, а мои любимые комиксы о Бэтмене вообще никогда не входили в магистральный канон. Я старюсь оценивать каждую историю отдельно. Когда я пишу, я стремлюсь создать такую историю, которая будет максимально хороша и интересна сама по себе. То, как эти сюжеты сочетаются между собой и складываются в общую картину, для меня всего лишь приятное дополнение.

Мультсериал «Повстанцы», прологом к которому служит ваш роман A New Dawn, пока не столь серьезный и взрослый, как произведения об эре Империи, выходившие во времена Расширенной вселенной. Приходилось ли вам подстраиваться под общий тон мультсериала, когда вы писали книгу?

Далекая галактика, которую вы увидите в книге, пожалуй, более мрачная и жестокая, чем в мультфильме. Но я плотно работал с авторами мультсериала, чтобы в то же время сохранить верность его духу.

И, как мне кажется, мне удалось соблюсти баланс и выписать Кейнана и Геру именно такими, какими их увидит зритель.

Главных героев многих ваших книг и комиксов «Звездных войн» — Зейна Керрика, Керру Холт и Кейнана — роднит то, что все они джедаи-одиночки, оказавшиеся вне Ордена. Чем вас привлекает такой типаж?

Они очень похожи на Люка Скайуокера, каким он был, когда мы впервые его встретили. Он одинок, у него есть невероятные способности, но он толком не знает, что именно с ними делать. То же самое можно сказать о Зейне, Керре и Кейнане, которые по разным причинам оказываются оторваны от Ордена джедаев. Поэтому героям приходится искать свой собственный путь в галактике, и именно этим они мне интересны.

Если не ошибаюсь, в университете вы изучали историю Советского союза. Многие видят сходство между ним и Империей. Помогло ли вам знание истории, когда вы писали роман об эпохе становления Империи?

Вы правы, я отчасти ориентировался на раннюю историю Советского союза. Прежде всего на 20-е годы прошлого века, когда шел переход от царского режима к коммунистическому строю и в стране царил хаос. Мне показалось логичным, что в далекой галактике должно было происходить нечто подобное после превращения Республики в Империю. Новый режим еще не навел везде свои порядки, многие институты Республики еще действуют, но Империя постепенно усиливает хватку. Ситуация в галактике отличается от той, что мы видим в «Новой надежде», и именно это я старался показать.

ГЕВОРГ АКОПЯН

ANAHEIM 2015 STAR WARS CELEBRATION

УМЕРЕТЬ ОТ СЧАСТЬЯ

Star Wars Celebration — это масштабное мероприятие, на которое слетаются десятки тысяч поклонников «Звездных войн» со всего света. Оно не ежегодное — за шестнадцать лет, прошедших с момента основания, конвентов было только десять, поэтому поклонники стараются их не пропускать. Для чего? Конечно, чтобы купить уникальные сувениры, посмотреть на любимых звезд, взять автограф, сфотографироваться в декорациях Татуина. Но это далеко не все.

Star Wars Celebration способна на четыре дня погрузить любого взрослого (а то и пожилого) человека в состояние полнейшего и бесповоротного счастья. Дело в неповторимой атмосфере единения, царящей на выставке. Совершенно незнакомые люди, завидев футболку с Люком Скайуокером, подходили ко мне, интересовались мнением о новом тизер-трейлере, делились своим, показывали фигурки, которые успели приобрести, спрашивали, на какую лекцию лучше сходить.

Здесь все объединены общим увлечением. Точнее, даже не увлечением, а значимой частью жизни. В конце семидесятых «Звездные войны» произвели на зрителей впечатление, сравнимое с впечатлением от первого знакомства с видеоиграми: не все поняли, но те, кто осознал весь масштаб и потенциал, стали ценителями на всю жизнь.

Надо сказать, что Star Wars Celebration заметно отличается от рассчитанных в первую очередь на игроков выставок вроде **«Игромира»** и **gamescom**. На первый взгляд, это кажется странным, вроде же и там, и там — мероприятие для поклонников.

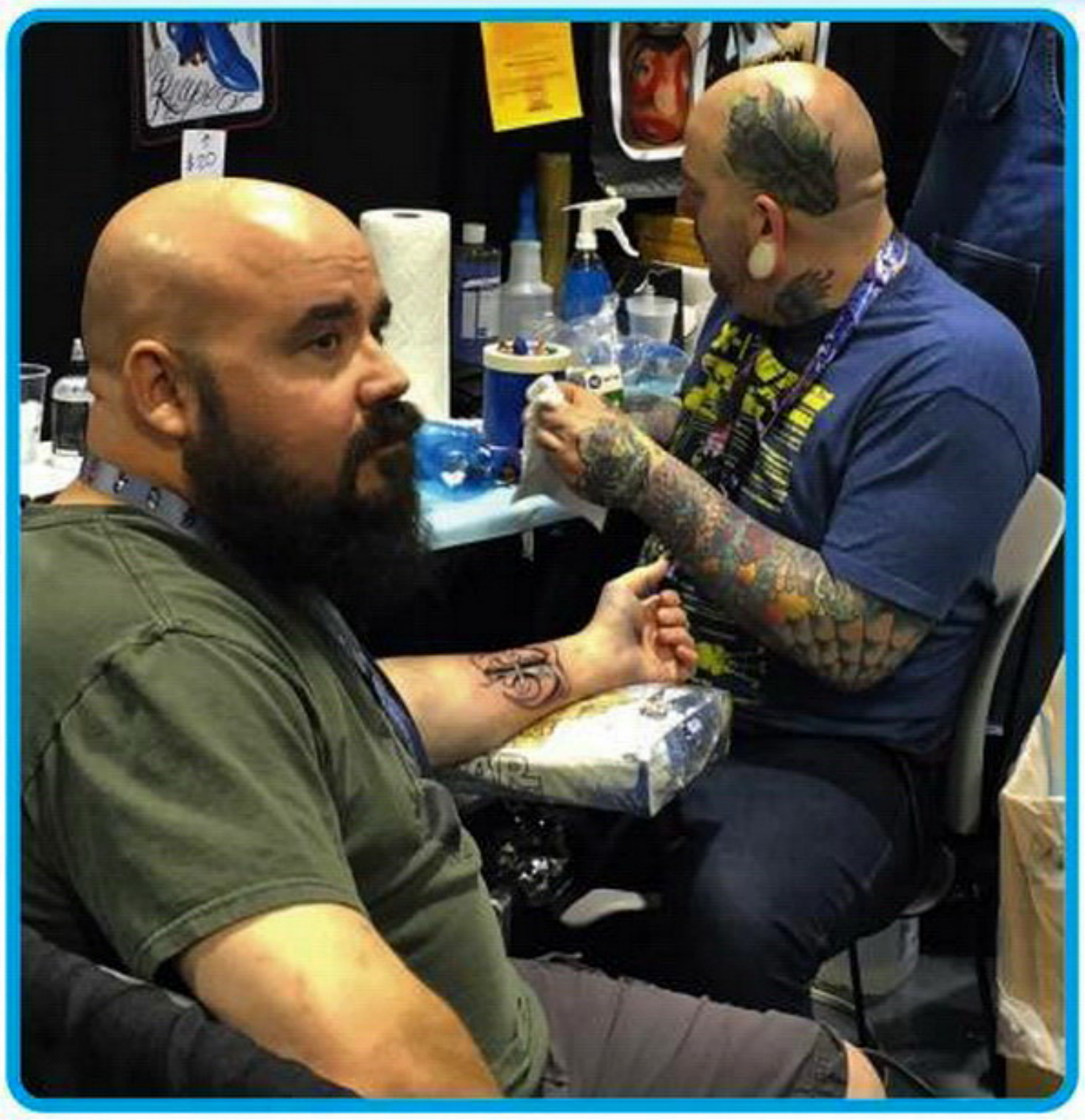
Однако на игровые выставки приходят люди с самыми разными интересами. Скажем, поклонники jRPG далеко не всегда могут найти общий язык с любителями таких сетевых шутеров, как **Call of Duty**. Лично со мной не раз бывало, что в ходе разговора с рядовым посетителем выяснялось — мы оба даже не слышали о любимых играх собеседника.

Понятно, что есть и «всеядные» игроки, которые более или менее разбираются во многих жанрах. Из таких, к примеру, состоит почти вся наша редакция: мы играем во все, от спортивных симуляторов до японских визуальных новелл. Но нас, всеядных, не так много.

В свою очередь, Star Wars Celebration сплошь состоит из знатоков. К кому ни подойди — за спиной десятки, а чаще сотни прочитанных книг и комиксов, тысячи долларов, потраченных на коллекционные фигурки, игры и редкие издания фильмов, идеальное знание обеих кинотрилогий и вселенной. Интереса ради я подошел к даме в костюме Хана Соло и спросил, может ли она назвать имя хотя бы одного из правителей мандалорцев. Она вспомнила четырнадцать (то есть почти всех).

Встреча.

Мы полетели на Jakku!

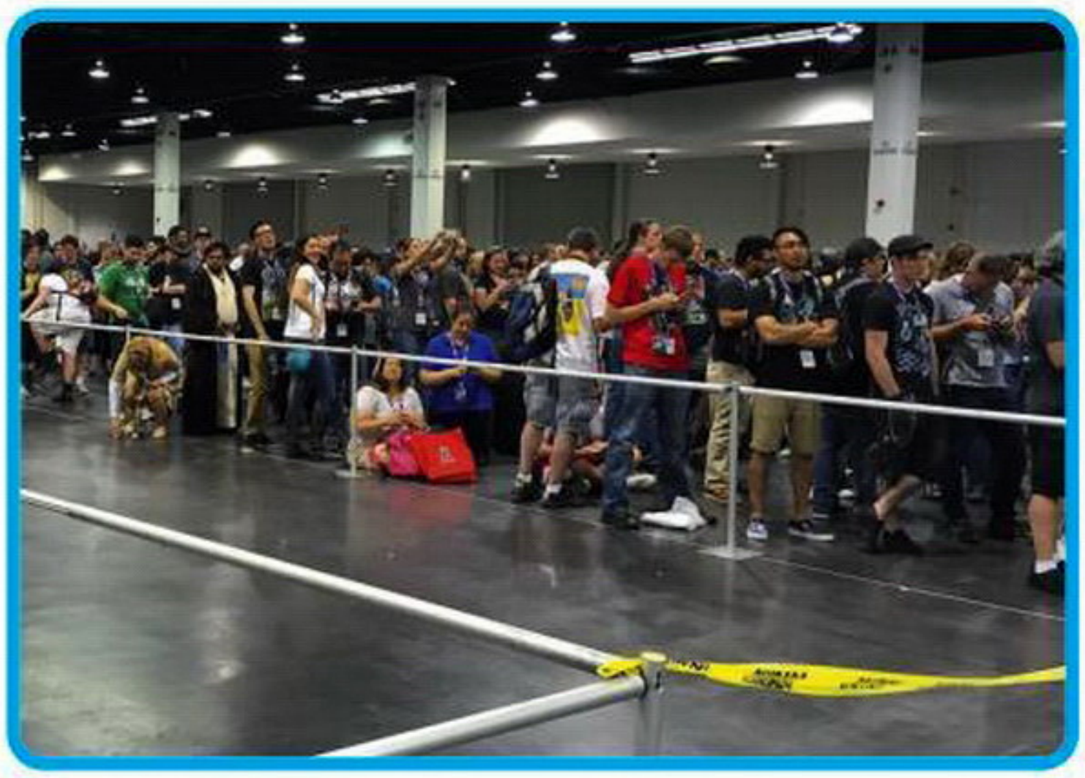


Любой желающий мог набить себе татуировку по «Звездным войнам».

Именно искренней любовью к «Звездным войнам» объясняется спокойное отношение к длиннющим очередям, радость от встречи единомышленников и праздника, который для них организовали. Очень многие приезжают семьями, часть — в костюмах. Ну а каждый раз, когда встречаешь немолодую пару, которая с широченными улыбками на лицах любуется функциональными репликами дроидов или играет в настолку, сердце неизбежно екает — сразу представляешь, как они познакомились благодаря «Звездным войнам» (может, и на премьере «**Новой надежды**») и прожили всю жизнь душа в душу.

На фоне такой простой жизненной красоты и удивительного душевного единения посетителей выставки анонс красивейшей Star Wars: Battlefront может показаться не более чем вишенкой на торте. Поклонники благодарны уже за то, что когда-то давным-давно им подарили вселенную, которая даже спустя десятилетия приносит в их жизнь радость. ■

Бедолагу ранили.



Пятичасовая очередь на выступление настоящей принцессы Леи — Кэрри Фишер.

Это самые красивые R2-D2 и C-3PO, которых мы видели.

В жизни не видели ничего более милого!

ГЕВОРГ АКОПЯН

STAR WARS CELEBRATION: ИНТЕРВЬЮ С ПОКЛОННИКАМИ

ДЛЯ ЧЕГО НАШИ ЕДУТ НА КОНВЕНТ

Своими впечатлениями и восторгами с конвента мы поделились, но решили, что будет очень любопытно расспросить, что думают обо всем этом и другие гости Star Wars Celebration. Поболтать с нами любезно согласились москвич Олег и Андрей из Днепропетровска, которые проделали долгий путь, чтобы увидеть все своими глазами, — им слово.

Чем прекрасны очереди

Вы здесь в первый раз? Расскажите, почему решили сюда приехать.

Олег
Это уже второй мой Celebration, впервые я побывал на нем в Эссене в 2013-м, и все прошло так чудесно, что захотелось повторить.

Андрей
Здесь я впервые, но вообще на Celebration тоже уже был — в Эссене.

И как — какой Celebration лучше, здешний или в Германии?

Олег
Они абсолютно разные. Во-первых, отличается сам подход к организации. В Эссене не было таких очередей — правда, и столько народу не было, конечно. Во-вторых, в Эссене я буквально разрывался между лекциями, панелями и всем прочим, куда очень хотелось попасть. Здесь обстановка поспокойнее — возможно, потому, что конвент длится четыре дня, а не три, можно везде успеть и все посмотреть.

Андрей
Я считаю, что общие выводы стоит делать, когда закончится нынешний Celebration, но да, здесь немного другой формат. Там можно было побегать, что-то купить и сразу же пойти на лекции, а тут все скорее на дни разбито: один день посвящаешь покупкам, другой — лекциям, третий — косплею...

А чем прежде всего манит к себе фаната Star Wars Celebration, что предлагает привлекательного?

Олег
Привлекает в первую очередь, безусловно, атмосфера — атмосфера тепла, почти семейного единства, а также отношение к поклонникам. Взять вот эти замечательные очереди. Избежать их невозможно, и мы каждый день в них подолгу стоим, куда ж деваться... Но атмосфера в них царит поразительная, люди общаются, знакомятся, происходят совершенно удивительные вещи. Например, вчера мы не попали на открытие, но кто-то достал планшет и в прямом эфире показывал всем, что там происходит!

Скажите, а как вам новый тизер-трейлер?

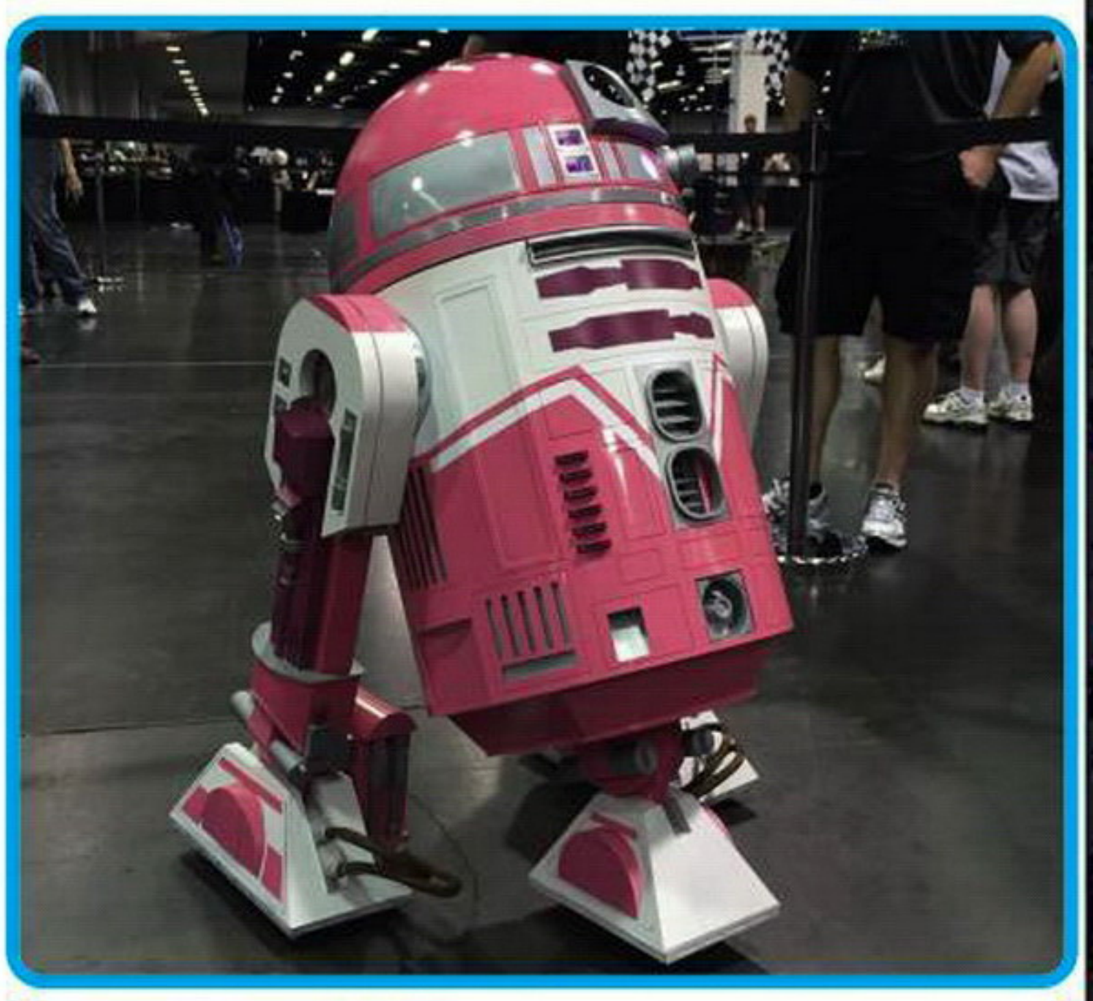
Олег
Впечатления у меня, скажем так, неоднозначные. Я обожаю классическую трилогию, поэтому к новым частям «Звездных войн» пока отношусь с опасением. Подождем, пока не выйдут сами фильмы.

Неправильный меч

Вообще, каково ваше отношение как поклонников к тому, что «Звездные войны» решили продолжить?

Андрей
Это здорово, конечно, потому что позволяет дальше раскрывать и развивать вселенную. Давно пора, тридцать лет на одном месте топтались!

Приятно, что на Star Wars Celebration можно было встретить наших. Для Андрея из Днепропетровска и Олега из Москвы это уже второй SWC.



Гламурный розовый R2-D2.

А как вы отнеслись к решению Абрамса отбросить и не считать все, что происходило в произведениях за рамками фильмов?

Андрей

Честно говоря, вопрос сложный. Не факт, что отбросили совсем все, потому что обещано, что отдельные персонажи из расширенной вселенной все-таки появятся в седьмом эпизоде. Опять же, выводы будем делать после премьеры.

Олег

Я член международной организации Mandalorian Mercs Costume Club и поэтому отношусь к задумке Абрамса двояко. С одной стороны — да, обидно и жалко, что нас, мандалорцев, в определенном смысле пустили под нож и что книги Карен Трэвис больше не считаются каноническими.

С другой — канон, по сути, у каждого свой, каждому нравится что-то свое. Нельзя любить все без исключения романы по вселенной «Звездных войн», равно как и нельзя любить всех без исключения персонажей. Каждый выбирает для себя. Эти книги уже написаны и никуда не денутся. И хотя они теперь идут под лейблом Legends, для нас они были, есть и останутся каноном.

А какое у вас за рамками классических фильмов любимое произведение по «Звездным войнам» — скажем, книга, игра, комикс или сериал (мультсериал)?

Олег

Это непростой вопрос. У меня пятьсот с лишним сингл-шотов от Dark Horse в коллекции, в основном с акцентом на классическую трилогию. Я уже прочел больше двухсот романов, переиграл во все возможные игры, поэтому мне трудно так взять и выбрать. Если говорить о книгах, то, безусловно, это трилогия Трауна и творчество Карен Трэвис.

Андрей

Из книг мне самыми интересными кажутся те, что выходили последними. Но мне тоже нелегко выбрать однозначно, потому что все это буквально часть моей жизни. Везде есть что-то интересное и, конечно, то, к чему можно придраться. Я воспринимаю вселенную «Звездных войн» как единое целое и просто люблю отдельные ее элементы. Например, джедаев и все, что с ними связано. Мне нравится ставить ролики с боями на световых мечах, поэтому, естественно, меня интересуют новшества в этом отношении. Кстати, новый световой меч (с гардой) мне не нравится категорически. Это просто трагедия. Он не то что неканонический, он вообще неправильный.

А об играх что думаете?

Андрей

Ой, я вообще в последнее время мало играю, так, в ерунду всякую, прошел и забыл.

Олег

Безусловно, главное — это **Knights of the Old Republic**, притом первая часть. Ее, к счастью, как раз перенесли на новые платформы, можно поиграть и на «Маке», и на айпаде, на чем хочешь. **KotOR 2** тоже уважаю, ну и всю классику — **Jedi Academy**, первый и второй **Battlefront**... Вот в онлайновую **The Old Republic** не играл, просто нет столько времени.

Тут, между прочим, будет лекция Дрю Карпишина — сценариста первых двух... ну, вы в курсе.

Олег

Да-да-да, будет интересно послушать.

Новая форма армии США.

А на премьеру Star Wars: Battlefront вы ходили?

Олег

Еще нет, но это однозначно пропускать не стоит. Первые две части были весьма успешные и удачные.

А что купили, кстати, уже?

Олег

Ой...

Что, много всего?

Олег

Пока нет. В первый день мы немножко пробежались, оценили ассортимент, но все самое вкусное оставили напоследок. Хотя есть риск, конечно, что разберут.

А как насчет автограф-сессий?

Олег

Я уже взял два билетика к Энтони Дэниелсу. Один для себя, второй для товарища, который тоже со мной ездил в Эссен. Он специально распечатал свою фотографию с Дэниелсом и попросил подписать.

■ ■ ■

На этом мы простились с нашими собеседниками, потому что конвент есть конвент, и, если хочешь всюду успеть и все посмотреть, щелкать клювом не рекомендуется. Но вы и сами это понимаете, особенно если кому-то из вас тоже повезло оказаться в этом году на SWC. Если так, рассказывайте! ■

Сувенир с конвента стоимостью пять тысяч долларов.

Дарт Ниндзя. Да, бывает и так.

Родион Ильин

ASSASSIN'S CREED: VICTORY

*«Даешь больше Assassin's Creed!» — решили в **Ubisoft** и теперь выпускают не по одной, а по несколько игр в год. В 2014-м мы получили **Assassin's Creed: Unity** и ее «младшую сестру» **Assassin's Creed: Rogue**. В этом году предстоит играть в платформеры из цикла **Assassin's Creed Chronicles** и в одну классическую **Assassin's Creed: Victory**. Информация о последней раньше времени утекла в Сеть, и разработчики не стали отпираться — с большой долей вероятности игру стоит ждать будущей осенью.*

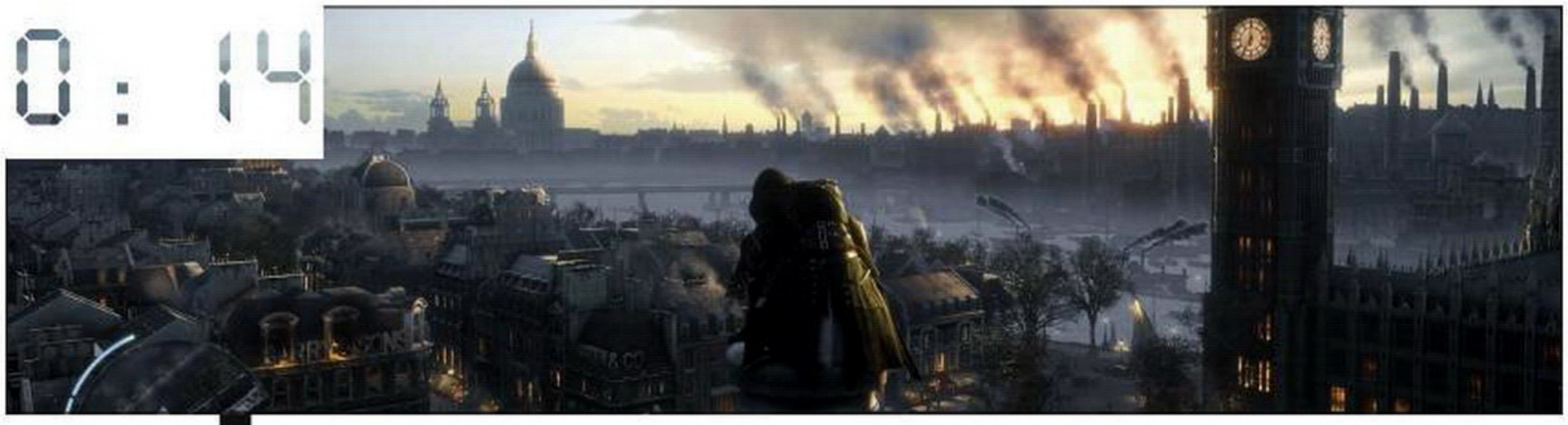
Жанр
Экшен, приключение

Издатель
Ubisoft

Разработчик
Ubisoft Quebec

Платформа
PC, PS4, Xbox One

Дата выхода
2015 год



0:14

СНОВА ПОТРОШИТЕЛЬ

Мода на викторианскую эпоху не обошла и эту серию. Если в Unity мы активно участвовали в событиях Великой французской революции, то в Victory пересечем Ла-Манш и окажемся в Лондоне конца девятнадцатого столетия. Нас ждут грязные переулки, грохочущие по мостовым экипажи и встреча с Джеком Потрошителем, куда же без него. Разработчики не преминут свести подопечного ассасина нос к носу с печально знаменитым серийным убийцей.

Имя главного героя пока неизвестно. Зато мы знаем, что в его арсенале появится крюк-кошка, с помощью которого он сможет цепляться за потолки и раскачиваться над толпой, словно Человек-паук.

0:39

ПРОКАТИТЬСЯ ЗАЙЦЕМ

Бродя по сырым лондонским закоулкам, герой традиционно будет выполнять побочные задания. Например, можно забрести в один из многочисленных пабов и сыграть в азартные игры. Или поучаствовать в бегах наперегонки с каретой. Или устроить кулачный бой на крыше едущего дилижанса.

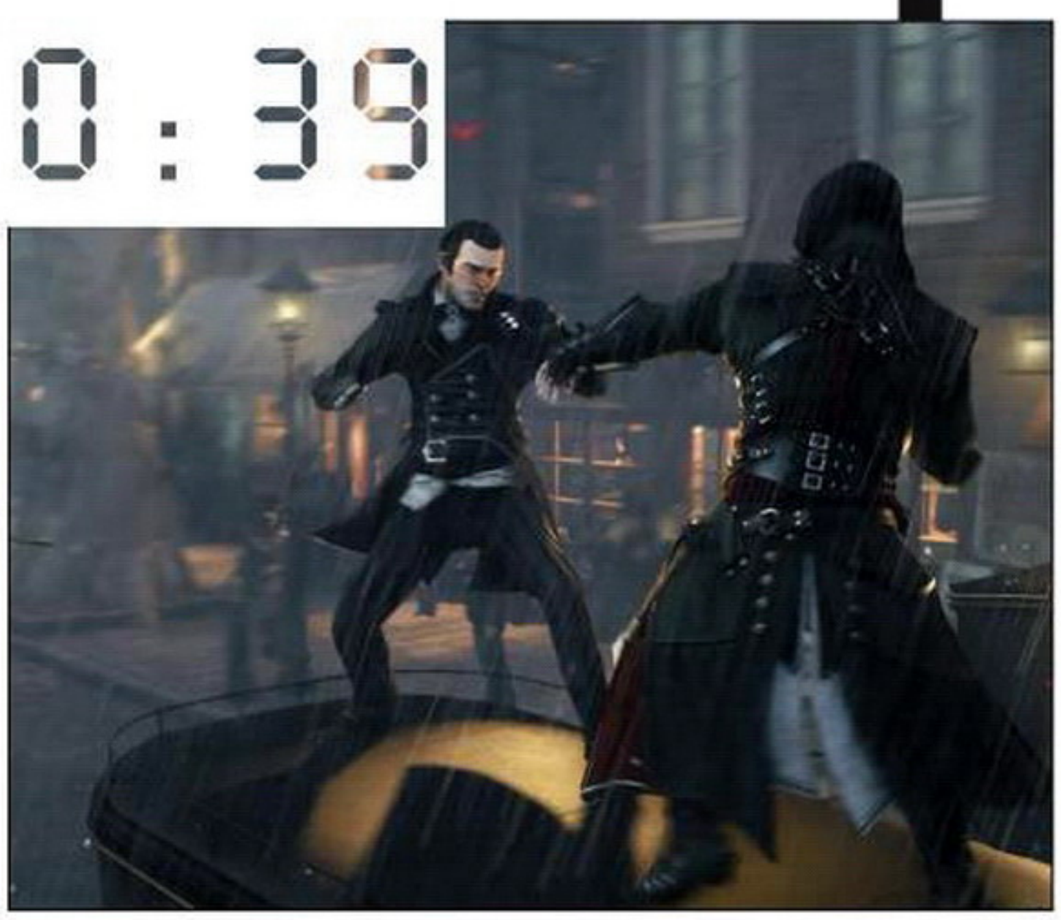
На контрасте с конной тягой в кадре появятся и паровозы. Ведь именно на направлении «Ливерпуль — Манчестер» впервые в мире использовались только паровые машины.

0:53

ОВСЯНКА, СЭР

Одна из миссий уже раскрыта, и целью в ней станет сутенер Родерик Булмер. «До тамплиеров должно дойти наше послание, — говорит незнакомка в маске. — Напиши его кровью». Преследуя жертву, герой окажется на вокзале Чаринг-Кросс в центральной части Лондона. Стремясь смешаться с толпой, он сменит непременный ассасинский капюшон на классический черный цилиндр (про трость ничего не известно).

Затем он должен будет запрыгнуть куда-то наверх при помощи кошки, заколоть негодяя, а затем вскочить на движущийся вдоль перрона состав. Пока поезд будет пересекать Темзу, придется расправиться с солдатами-тамплиерами в вагонах и выпрыгнуть на ходу в стог сена. На чашечку чая времени почти не остается.



ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ЭТОМ ДУМАЕМ

ДЕНИС МАЙОРОВ

(автор-ассасин)

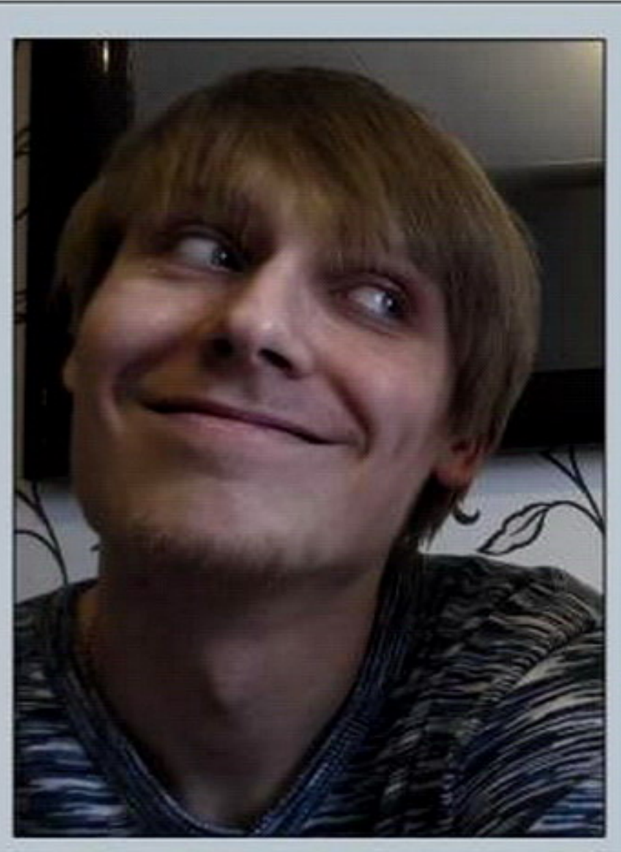
Для меня Assassin's Creed давно перестала быть игрой о противостоянии двух полумифических фракций — она превратилась в лучший симулятор путешествий по городам и эпохам. Скрупулезный подход Ubisoft к воссозданию исторических мест и событий (пусть и трактуются они всегда своеобразно) побуждает продолжать следить за серией. В этом плане ни одна номерная часть моих ожиданий не обманула.

Эти же достоинства хотелось бы видеть и у Victory. И все же есть причины переживать за судьбу будущей игры, ведь вместо главного отделения в Монреале разработкой занимается студия в Квебеке. Прежде **Ubisoft Quebec** доверяли только создание небольших дополнений к разным частям. Правда, издатель уверяет, что разработчики трудятся над игрой уже несколько лет и успели набраться опыта, но все же переход от положения подмастерья к статусу самодостаточной команды иногда бывает болезненным.

Что же до игрового процесса Assassin's Creed, то он перестал увлекать меня еще со времен дополнений ко второй части. Стержневая механика почти не эволюционирует, лишь обрастает малозначительными рюшечками. Сотни однотипных побочных квестов, поиск сундуков и залезание на башни, откровенно говоря, утомили. К тому же серия от симулятора тихого убийцы начала скатываться до уровня дорогого, но заурядного экшена про фехтование.

К счастью, в прошлогодней Unity авторы одумались и вернули сложные многоступенчатые операции по устранению жертв — как в серии **Hitman**. И хотя перед глазами все время был заранее заготовленный сценарий действий, следовать ему никто не обязывал. Не навязывалось и использование определенных хитрых приспособлений — арсенал мы подбирали самостоятельно.

К месту пришлась и традиционная для Ubisoft гигантомания. На огромных людных площадях и внутри полных стражников просторных дворцов задачу можно было выполнить десятком способов. А попутно происходил еще миллион неожиданных событий! Только успевай поворачиваться. Развития именно этих идей я жду от Victory. Больше гаджетов, больше свободы и меньше лишней шелухи. Охота на кроликов в заснеженных лесах и морские бои — это, конечно, тоже здорово и местами эпично, но мы запускаем Assassin's Creed, чтобы почувствовать себя хитрым и неуловимым убийцей. В этом суть серии.



РОДИОН ИЛЬИН

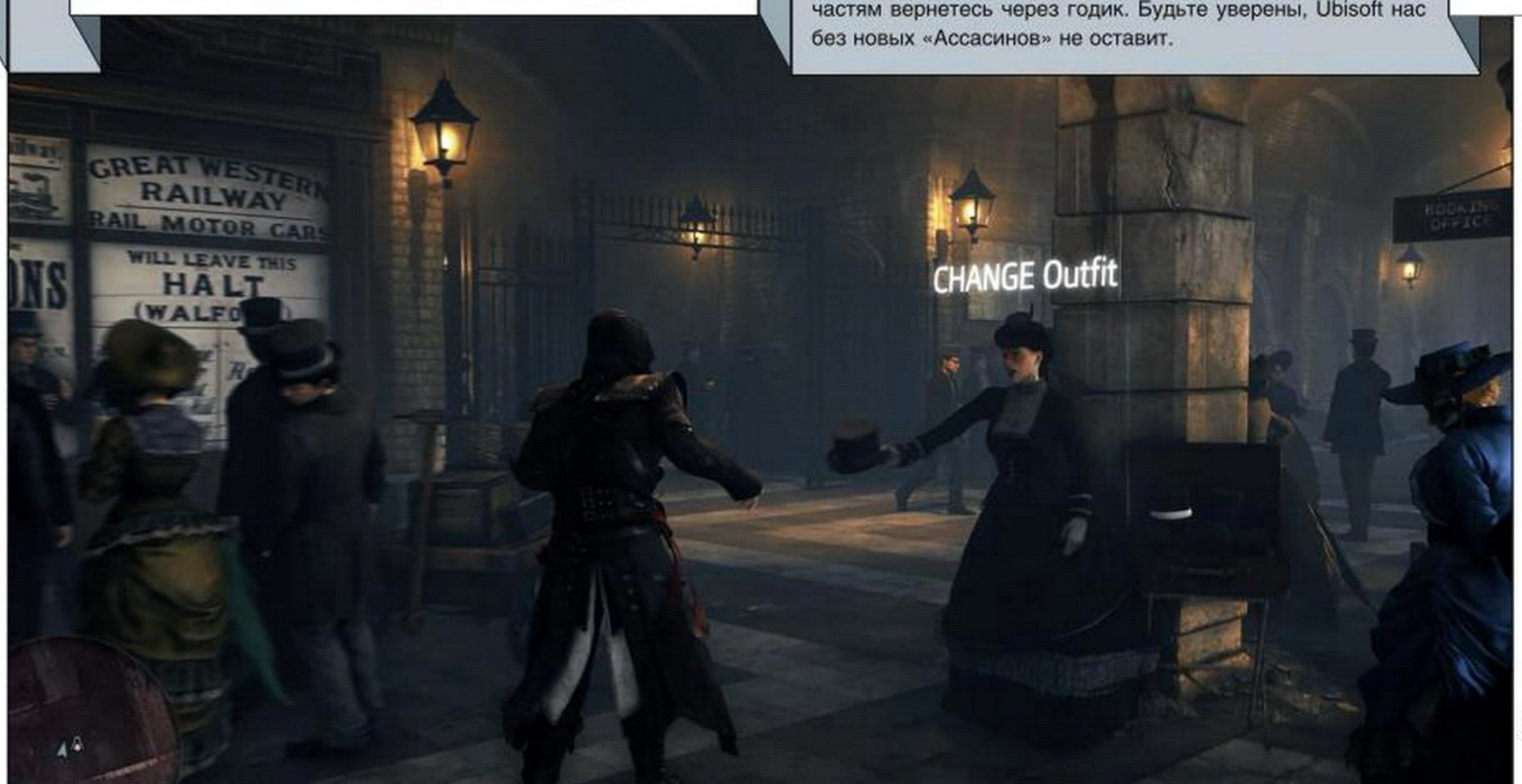
(редактор-тамплиер)

Обычно мы возмущаемся, если крупный издатель запускает конвейер и начинает один за другим штамповать приквелы, сиквелы и вбоквелы одной удачной игры. «Станок Assassin's Creed» уже не первый год работает на пределе. Только успеем пройти и исследовать одну часть, как на пороге уже маячит следующая. А то и две. Или четыре, как в этом году, если считать все платформеры-эпизоды из цикла Assassin's Creed Chronicles по отдельности. Даже если вкусно, в конце концов все равно объедаешься.

Серия Assassin's Creed — она вроде смартфонов от **Apple**: ежегодно выходит очередной дорогущий телефон, почти такой же, как предыдущий, только «теперь еще и с распознаванием отпечатков пальцев». Есть ли смысл менять шило на мыло?

Вот и от нового «Ассасина» странно было бы ждать коренных изменений в игровом процессе. Немного похорошеет картинка, добавится пара-тройка новых гаджетов да сменятся декорации.

Зато тот, кто пропустил пару предыдущих частей, определенно ощутит разницу и в итоге получит новые эмоции и удовольствие от игры. Поэтому вот вам наш совет: если в прошлом году вы вдоль и поперек прошли Assassin's Creed: Unity, а то и Assassin's Creed: Rogue следом навернули — просто отдохните от серии. Или приобщитесь к Chronicles, она действительно подарит необычный опыт. К «большим» частям вернетесь через годик. Будьте уверены, Ubisoft нас без новых «Ассасинов» не оставит.



КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 ЖУТЬ

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 ПЛОХО

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 СРЕДНЕ

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 ХОРОШО

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 ОТЛИЧНО

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 ВЕЛИКОЛЕПНО

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10/10 ИДЕАЛ

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

Bloodborne

Ролевая игра | From Software | Sony Computer Ent.
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №05/2015

Масштабное, глубокое и сложное приключение — готовьтесь страдать и пугаться как в первый раз.

The Evil Within

Хоррор | Tango Gameworks | Bethesda Softworks
Рейтинг: 7,0 | «Игромания» №12/2014

Синдзи Миками сделал необычную игру про свои страхи — в The Evil Within неуютно, грязно и отвратительно, но так и должно быть.

Dragon Age: Inquisition

Ролевая игра | BioWare | Electronic Arts
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №12/2014

Огромная, захватывающая и невообразимо красивая ролевая игра. О том, что Dragon Age окончательно отбросила старомодные манеры Origins, можно думать что угодно. Но теперь у серии есть свое лицо — и оно больше ни на что не похоже.

Pillars of Eternity

Ролевая игра | Obsidian Entertainment | Paradox Interactive
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №05/2015

Сбалансированная и блестяще написанная ролевая игра. Не просто дань тоске по концу девяностых, но цельное и самостоятельное произведение. Не Baldur's Gate и не Planescape: Torment, а нечто особенное.

Ori and the Blind Forest

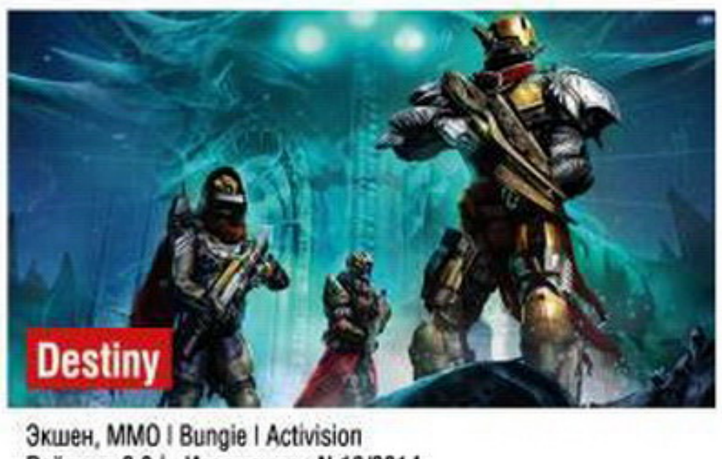
Платформер | Moon Studios | Microsoft
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №05/2015

Платформер выдающихся художественных качеств с монолитной игровой механикой. Удивительная во всех смыслах история. Не пропускайте эту игру.

Alien: Isolation

Хоррор | The Creative Assembly | SEGA
Рейтинг: 8,5 | «Игромания» №11/2014

Страшные и атмосферные прятки с Чужим — не без недостатков, но такого мы еще не видели.



Destiny

Экшен, MMO | Bungie | Activision
Рейтинг: 8,0 | «Игромания» №10/2014

Игру про космос критикуют за ее однообразие, но почему-то только после того, как проведут в ней пятьдесят часов. Прекрасный шутер и пока что неплохая сетевая игра.

Ярослав Гафнер

В конце восьмидесятых в Японии придумали три игры, которые впоследствии заложили фундамент жанра jRPG: **Dragon Quest**, **Final Fantasy** и **Megami Tensei**. Меньше всего на Западе известна последняя — MegaTen. Тем не менее она едва ли не самая разнообразная по части геймплейных находок и сюжетных поворотов.

За почти тридцатилетнюю историю серия распалась на несколько ответвлений. **Shin Megami Tensei** ориентирована на игроков старой закалки, любящих зачищать бесконечные подземелья и качаться-качаться-качаться...

А вот **Persona** — серия более массовая.

Грядущий релиз пятой части поклонники японских ролевок ждут не меньше, чем **Final Fantasy XV**. А может, даже и больше. Ведь в **Atlus**, которая занимается разработкой, не оглядываются на западный рынок и не подстраиваются под вкусы западных игроков — в **Persona 5** все будет по-настоящему, по-японски.

ЧТО ЗА ДИВНАЯ ПЕРСОНА?

Но давайте сначала вспомним родословную Persona.

Все началось с **Megami Ibunroku Persona**, появившейся на первой PlayStation. В игре отряд боевых старшеклассников в пошаговом режиме сражался против демонов, заполонивших город после неудачного научного эксперимента. Оружие у ребят было, но ключевую роль в битвах играли персоны — своеобразные духи-защитники с набором спецспособностей.

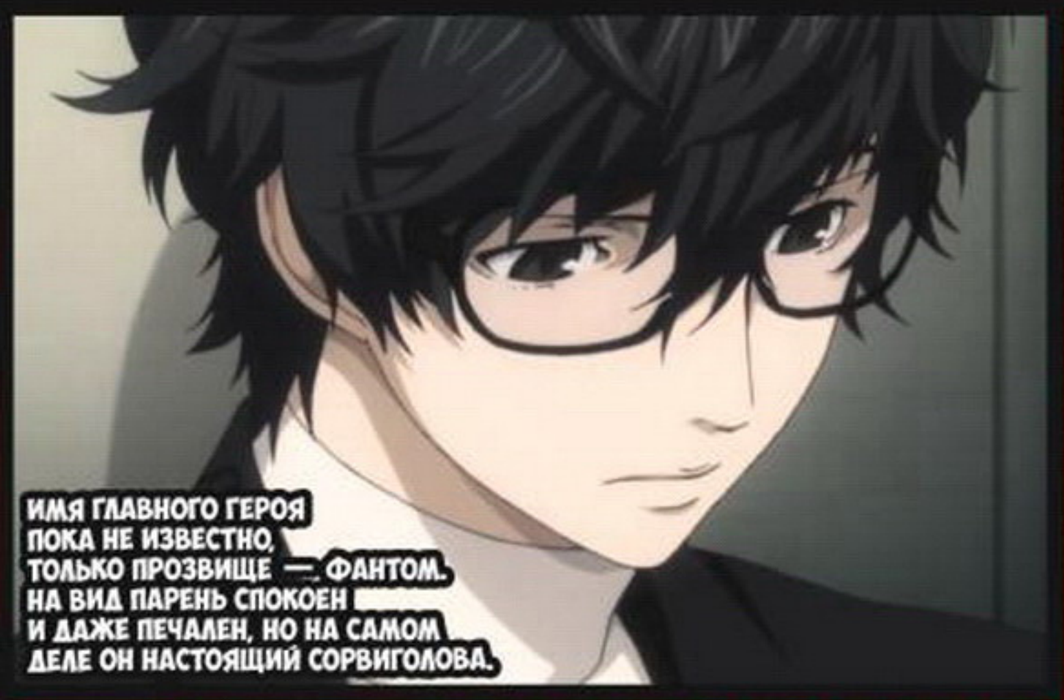
Здесь, в отличие от родственной Megami Tensei, «нанимать» демонов не разрешалось, зато с ними можно было вести переговоры. В зависимости от вызванной игроком несколько раз подряд эмоции — страха, злости, радости или интереса — противник мог одарить картой заклинаний или попросту покинуть поле боя. Комбинации карт открывали доступ к новым персонам.

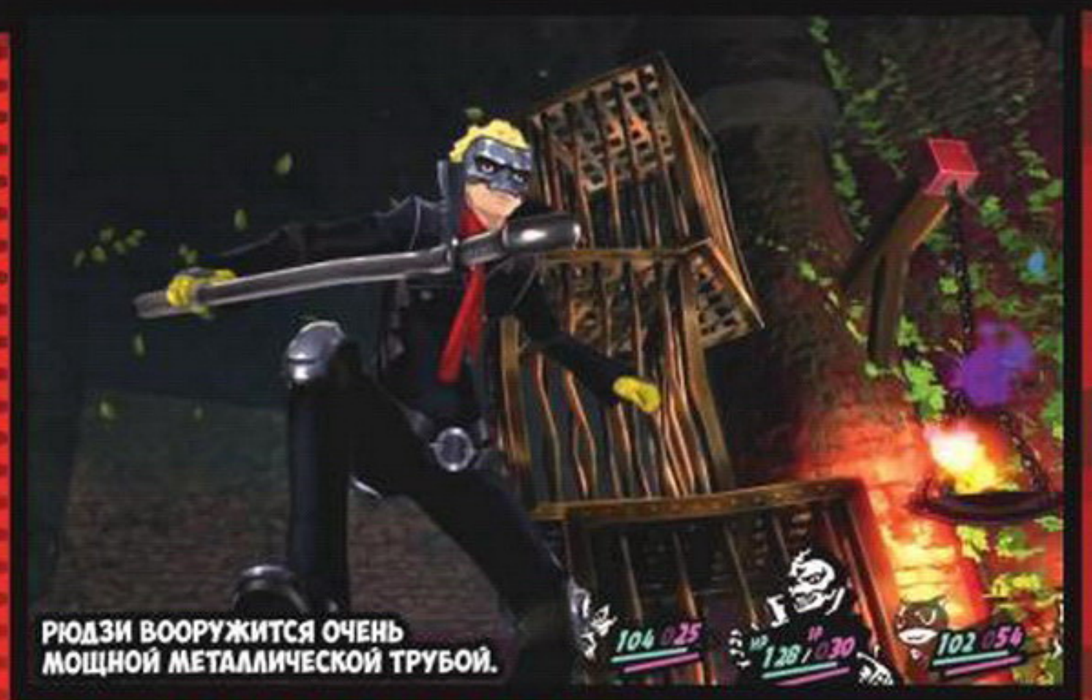
На Западе первую часть цикла серьезно переделали и продавали под названием **Revelations: Persona**. Из игры вырезали некоторые этапы, переименовали почти всех главных действующих лиц, а одного персонажа сделали чернокожим. Для полноты картины не хватало только представителя секс-меньшинств и латиноамериканца. К счастью, в дальнейшем заокеанские издатели подобного самоуправства себе не позволяли.

Продолжение Persona разбили на две части — **Innocent Sin** и **Eternal Punishment**. В последней главными героями сделали не школьников, а взрослых людей — единственный раз в серии. В остальном идеи обеих частей повторялись. Авторы отказались от исследования локаций с видом от первого лица, добавили автоматический режим в поединках и комбо-атаки персон и ввели так называемую Rumor System — «систему слухов». Герои могли прийти в особое детективное агентство, наплести с три короба, заплатить, и специально обученный человек начинал превращать заведомую ложь в правду. Например, если распространить слух, что в суши-баре из-под прилавка продают оружие, через некоторое время легальное предприятие действительно начинало заниматься темными делами. Что ни говори, концепция любопытная.

Становление Persona завершилось в третьей и четвертой частях. В игру ввели «тени» — темных двойников персонажей, средоточие всех отрицательных эмоций. Персоны же превратились в эдакие защитные барьеры между человеком и его злобной сущностью.

Главными героями снова стали японские школьники. В **Persona 3** они защищали Тартар, бесконечно высокую башню, в которую превращалась родная школа в двадцать пятый урочный час (время между полуночью и следующими сутками). А в **Persona 4** спасали людей из Телемира, параллельного измерения.





МИЛОВИДНЫЕ МАСКОТЫ-ТАЛИСМАНЫ СТАЛИ ЕЩЕ ОДНИМ СИМВОЛОМ СЕРИИ PERSONA. НОВЕНЬКУЮ КЛИЧУТ МОРГАНОЙ. И ОНА ЯВНО ИЗ СЕМЕЙСТВА КОШАЧЬИХ.

В ЭТОМ БАРЕ ЧЕТВЕРКА ГЕРОЕВ ПЛАНИРУЕТ БУДУЩИЕ НАЛЕТЫ И ОГРАБЛЕНИЯ. ВЕСЕЛАЯ ЖИЗНЬ!

НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЕ ПРЕСТУПНИКИ И КОТ

В **Persona 5** действие из провинции перенесли в оживленный Токио. По канону сериала новым главным героем станет сменивший прописку старшеклассник. В столице ему приходится ютиться в кафешке родительских знакомых — своего-то жилья нет. Спутниками его станут новые друзья-одноклассники — Андзу Такамаки и Р юдзи Сакамото, простые и ничем не примечательные ребята. А еще — очаровательное существо кошачьего рода по кличке Моргана. Если верить авторам, оно не раз скажет свое веское «мяу» в истории.

Не удивляйтесь, миловидные животные-спутники в серии появлялись и раньше. Так, в P3 был диковинный пес, а в P4 — существо, отдаленно напоминавшее мишку.

Идейным лейтмотивом новой истории станет освобождение человека от оков условностей и предубеждений. Недаром дебютные видеоролики изобилуют визуальными метафорами — вот школьные стулья, связанные кандалами, а вот главный герой в тюремной робе и за решеткой. Воспринимать буквально все это не нужно, сценаристы лишь подчеркивают бунтарский характер своих героев.

В жизни им придется примерить маски — на сей раз реальные. Группка школьников замыслила цикл налетов на разные токийские учреждения. Преступать закон ребята намерены исключительно в робингудских целях, правда, каких конкретно — пока не говорится.

Персоны станут их помощниками и соучастниками ограблений. Персону главного героя даже зовут Арсеном — явная отсылка к образу джентльмена-грабителя из романов Мориса Леблана. Весьма вероятно, что процедуру вызова духов-хранителей как-то свяжут с масками, но едва ли она переплюнет по стильности ритуал с выстрелом в голову из третьей части.

ЭТОМУ НЕ УЧАТ В ШКОЛЕ

«На дело» школьники отправятся во всеоружии — после тщательного планирования налета на базе, в качестве которой выступает уже знакомое кафе. Сражения останутся пошаговыми, но разработчики обещают сделать битвы как можно более динамичными. Не в последнюю очередь этому поспособствует любимая многими игроками комбинация All-out Attack, которая позволяет совместными усилиями команды прихлопнуть всех сбитых с ног врагов разом. В ближнем бою ребят прикроет Моргана, вооруженная клинками, рогатками и, наверное, когтями.

Принцип случайно генерирующихся этажей «подземелий» остался в прошлом, все уровни скрупулезно ваяются вручную. Кроме того, появятся стелс-эпизоды. Герой будет тишком, от укрытия к укрытию, подбираться к жертвам со спины. А еще добавят платформенные этапы, в которых парень сможет вдоволь попрыгать по разлапистым люстрам под потолком. Разумеется, это лишь один из примеров, показанный разработчиками.

Наконец, еще одно важное новшество — впервые в серии предстоит драться с другими обладателями персон! Вероятно, с блюстителями правопорядка, которые попытаются задержать хулиганов.

А ДНЕВНИК ЗАПОЛНЕН?

Жизнь старшеклассников не ограничится одними разбойными налетами. Кражи кражами, а уроки по расписанию! Главное, чтобы «симулятор школьника» наконец стал чем-то большим, нежели простой заменой прокачки в подземельях, коей он был в P3 и P4. Но подробности авторы пока не разглашают.

Зато известно, что систему «социальных уз» (Social Links) сменила родственная «система сотрудничества» (Cooperation System). Прежде, общаясь со сверстниками, герой повышал крепость уз (SL), которые затем конвертировались в призовые очки опыта для свежесозданной персоны. Теперь нужно связываться с сообщниками по всему городу, чтобы в перспективе получить скидки на оружие и другие полезные штуки, облегчающие нападение на банки и фирмы...

...Если только погода позволит! В самой первой Persona приходилось следить за фазами луны (в полнолуние демоны становились особенно несговорчивыми), в четвертой — за метеопрогнозом (узники Телемира погибали, если город после продолжительных дождей окутывал туман), в пятой же части планы начинающих бандитов может сорвать внезапно зарядивший ливень.

■■■

Persona всегда выбивалась из ряда прочих jRPG. Ее главный козырь — никакого фэнтези и драконов, только реалии современных городов. И в пятой части разработчики остались верны этому принципу, сделав еще один шаг в сторону реализма, в том числе в визуальном плане.

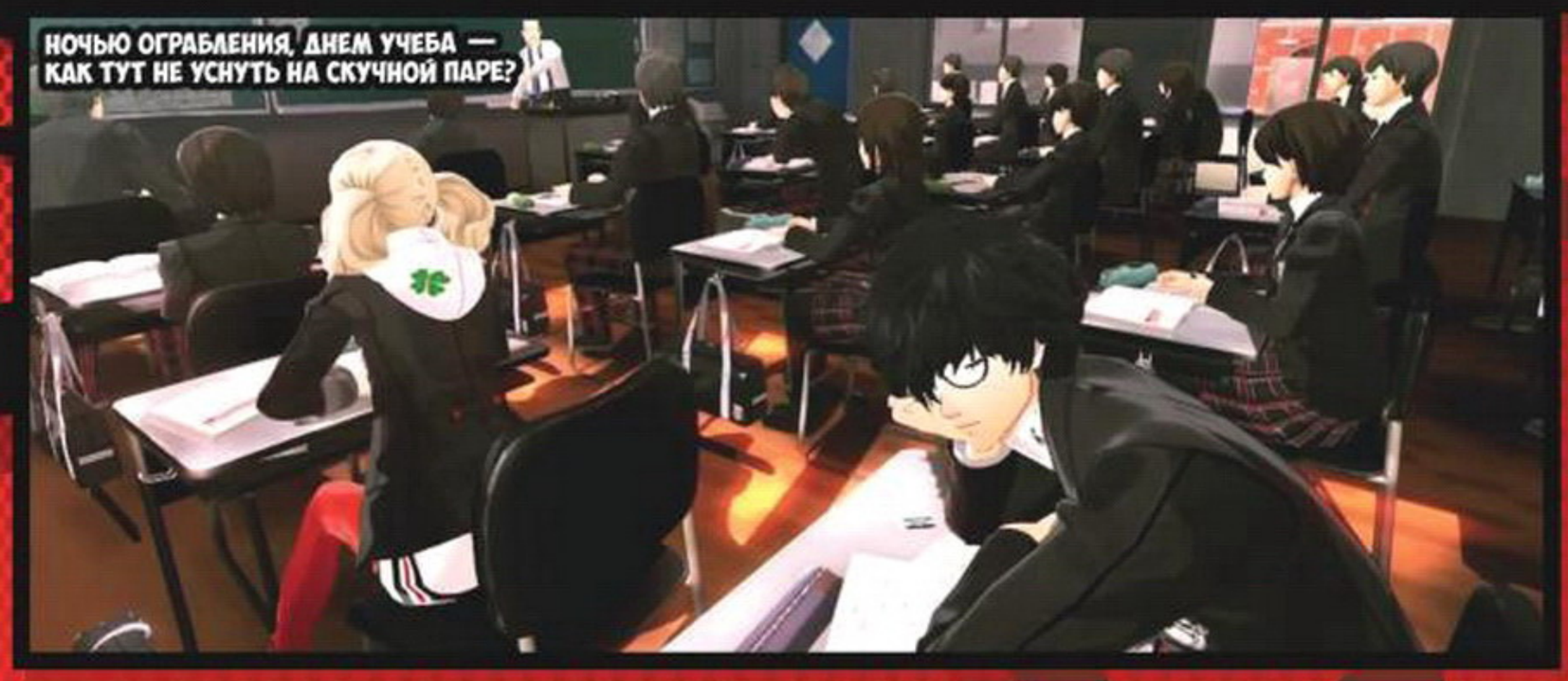
Во главе команды вновь стоит режиссер Кацура Хасино, ответственный за P3 и P4, и дизайнер персонажей Сигэнори Соэдзима, работавший еще над второй частью. Не в последнюю очередь благодаря их стараниям персонажи теперь больше походят на реальных людей. Команда отошла от карикатурного стиля, близкого к Super Deformed, а за качество сюжетных сценок отвечает студия **Production I.G**, известная по культовому аниме **Ghost in the Shell**.

Наконец, вот вам еще один любопытный факт на закуску: каждая номерная часть имела свой узнаваемый основной цвет. P3, например, тяготела к синим тонам, а P4 — к желтым. На сей раз главным цветом выбран кроваво-красный. Тоже символично. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Persona продолжает эволюционировать, и в новой игре достаточно свежих идей, чтобы увлечь игроков на долгие часы. А революции в жанре нам и не надо — jRPG ценны тем, что остаются верны себе, невзирая на влияние западной культуры. Серию мы любим прежде всего за самобытность и типично японский колорит.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70%



НОЧЬЮ ОГРАБЛЕНИЯ, ДНЕМ УЧЕБА — КАК ТУТ НЕ УСНУТЬ НА СКУЧНОЙ ПАРЕ?

ЖАНР
Ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ
И РАЗРАБОТЧИК
inXile Entertainment

МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует

ПЛАТФОРМА
PC

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2015 года

САЙТ ИГРЫ
torment.inxile-entertainment.com

TORMENT
TIDES OF NUMENÉRA

ИДЕЙНАЯ НАСЛЕДНИЦА

Артемий Котов

Ролевой игре **Planescape: Torment** перевалило за пятнадцать лет, но многие ее идеи актуальны и сегодня. Planescape захватывала своей атмосферой, историей и вселенной, ведь действие ее происходило в одном из самых необычных миров настолки **Advanced Dungeons & Dragons — Planescape**.

Вместе с Безымянным — загадочным бессмертным героем, покрытым уродливыми шрамами, — мы путешествовали по разным мирам (планам), стремясь разузнать, кто он такой и как его звали. В одной из многочисленных прожитых им жизней. Игра сосредотачивалась на сугубо личном конфликте героя и не навязывала игроку никакой морали. А при желании можно было обойтись почти без кровопролития. Благодаря нестандартному подходу игра вошла в историю видеоигр, ее помнят до сих пор. Стоило студии Брайана Фарго **inXile Entertainment** (эти люди ответственны за **Wasteland 2**), в которой ныне трудятся многие из создателей Planescape, объявить о работе над «игрой — идейной наследницей», и поклонники со всего мира довольно быстро выложили на такое дело сумму в четыре с половиной миллиона долларов. Проект даже поставил на Kickstarter рекорд по скорости сбора первого миллиона.

Что же нам обещают создать на собранные деньги? Давайте посмотрим.

ВСЕ НАЧИНАЕТСЯ С ФУНДАМЕНТА

По мнению разработчиков, Planescape: Torment зиждется на четырех столпах — глубокой и проработанной истории с философской подоплекой, необычном самобытном мире, подробном раскрытии характеров героев, ну и на возможности игрока лично увидеть последствия своих решений.

На похожем фундаменте inXile возводят и **Torment: Tides of Numenera**. Разработчики не сумели получить права на D&D и Planescape, поэтому основой для ролевой системы и мира послужила настолка **Numenera** авторства Монте Кука. Поклонникам настольных ролевых игр этот человек известен как «один из авторов третьей редакции правил D&D». Его аналоговая Numenera, созданная и выпущенная в позапрошлом году тоже через посредство Kickstarter, соединяет в себе элементы фэнтези, научной фантастики и постапокалипсиса.

Наше мнение: выбор inXile сделала самый верный. Ведь Planescape: Torment заслуживает большего, чем просто осовреме-

В качестве технологической основы выбран движок Unity, которого, по признанию разработчиков, вполне достаточно для изометрической ролевой игры их мечты.

Переплетение нейронных тропинок. Что это за место, пока не известно.

На большинстве официальных артов можно увидеть вот такие биомеханические субстанции и устройства.

ненный клон. Другое дело — наследник, верный истокам, но самодостаточный и оригинальный.

Один из трех законов, некогда выведенных фантастом Артуром Кларком, гласит: любая достаточно развитая технология неотличима от магии. Именно этой идеей пронизана настольная Numenera Монте Кука, и именно она ляжет в основу компьютерной игры Torment: Tides of Numenera.

Итак, перед нами далекое будущее, в котором восемь великих цивилизаций сгинули навек, оставив после себя лишь обломки. Уцелел только Девятый мир. По уровню развития он близок к средневековью, но сохранившиеся древние устройства, называемые нуменерами, в руках выживших производят впечатление магических. Люди не понимают, как эти технологии работают и как их воспроизвести, но это не мешает им применять артефакты с пользой.

А потому не стоит удивляться лесорубам с топорами и пилами, переносящим бревна на антигравитационных платформах, и рыбакам, идущим в море со съемными жабрами и ловящим рыбу сетями из затвердевших световых нитей.

Раздобытые нуменеры можно смело комбинировать. Если, скажем, скрепить доспехи и телепортирующее устройство, врага отбросит в сторону, словно кеглю. Добавьте прибор понижения гравитации — и бедняга улетит еще дальше. Авторы обещают прорву самых разных артефактов с самыми неожиданными эффектами — как в геймплейном, так и в визуальном смысле.

АНГЕЛ ЭНТРОПИИ И МЕНЯЮЩИЙСЯ БОГ

В Planescape: Torment все вращалось вокруг вопроса «Что может изменить природу человека?», в Tides of Numenera центральный вопрос иной — «Что может значить одна жизнь?». Разработчики размышляют о сущности человека в масштабах бесконечного времени, о том, какое наследие мы оставляем после себя. Ответ, разумеется, каждый должен найти сам — силами главного героя.

То, что вы прочитаете далее, довольно сложно осмыслить, если с первоисточником вы не знакомы. Еще труднее принять на веру. Но мы все же попытаемся объяснить.

На смену Безымянному из Planescape: Torment пришел Последний Отверженный. Это не человек и не животное. Это оболочка, которая была сначала создана, а затем отвержена существом, известным как Меняющийся Бог.

Когда-то Бог был человеком, решившим узнать цену одной жизни. Он хотел оставить после себя нерушимое наследие. Овладев нуменерами «Омут», Бог научился переселяться в другие тела, тем самым избегая смерти. Веками он создавал себе все новые оболочки и отвергал изношенные. Но Меняющийся Бог не осознавал, что покинутый телесный сосуд продолжает жить — и нести в себе страшное проклятье. Отверженные не чувствуют боли, но она проецируется на тех, кто рядом, кто их окружает.

В итоге по вине Меняющегося Бога пробудилось другое древнее существо — Ангел Энтропии, жаждущий уничтожить всех Отверженных и их создателя.

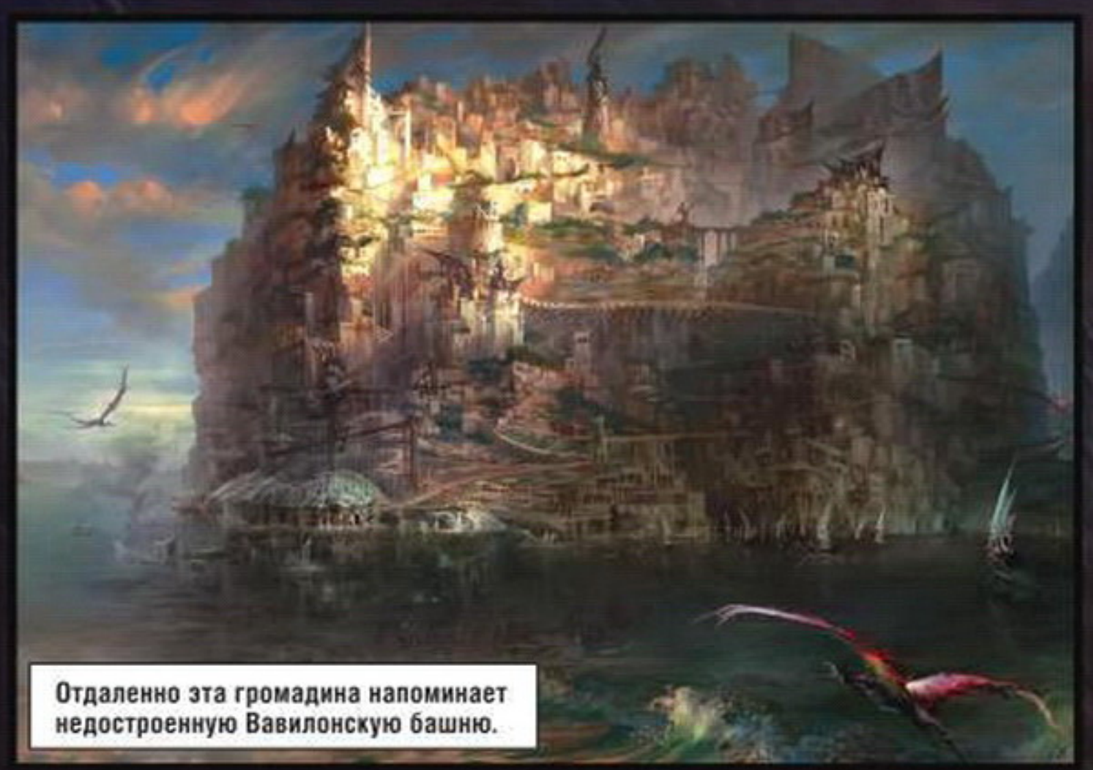
И вот Последний Отверженный с нашей помощью должен отыскать своего эгоистичного творца раньше, чем до него доберется Ангел. Со временем он и сам научится использовать «Омуты», чтобы вселяться в окружающих. Это откроет доступ к их знаниям и позволит менять их судьбы — им или себе на пользу.

Как и в настольной игре, создание героя начинается с определения стартовых черт характера (умный, обаятельный, трусливый), некоторых умений, класса и специализированных навыков (focus). По мере прохождения игрок сможет развивать все новые умения и выучивать новые «фокусы» — не всегда бесплатно.

Классов предполагается три. Архетипу воина соответствует Глефа: он делает упор на развитие тела и навыков владения разнообразным оружием, включая дальнобойное. В свою очередь, Нано — местная версия мага. Он лучше всех разбирается в нуменерах и умеет использовать их наиболее эффективно. Третий класс — Джек. Он берет понемногу от обоих классов, и, хотя во всем им уступает, его главный козырь — тактическое разнообразие. Боевой арсенал у него самый широкий.

ПОТОКИ И КРИЗИСЫ

Самая загадочная сила в мире Tides of Numenera — энергия потоков. Разработчики называют их «системой мировоззрения» игры. Потоки описывают наследие, которое люди оставляют после себя. Чем решительнее поступок, чем резче брошенная невзначай фраза, тем сильнее колебания потоков.



Отдаленно эта громадина напоминает недостроенную Вавилонскую башню.

Уцелевшие мегаполисы впечатляют архитектурным благолепием со вкраплениями технологий далекого будущего.

Потоки обретают один из пяти цветов в зависимости от того, как герой влияет на мир вокруг себя. Например, золотой отвечает за самопожертвование, но не видит разницы между истинными и ложными святыми. Действия героя могут усиливать золотой поток, даже если персонаж помогает людям исключительно для того, чтобы затем ими манипулировать.

Поток цвета индиго связан с поступками, направленными на общее благо, — и не важно, радеет герой за справедливость для всех или считает, что цель оправдывает средства. Потоки слепы к истинным мотивам, но в конечном счете именно они повлияют на то, каким героя запомнят будущие поколения. Ведь помнят по поступкам.

Если в герое силен определенный поток, он получит дополнительные умения. Так, серый поток тщеславия научит «магии» иллюзий, а синий поток мудрости поможет быстрее и легче опознавать новые нуменеры.

Сильнее всего на движение потоков влияют кризисы — так здесь называют ситуации, в которых игрок должен разрешить какой-либо конфликт. В Tides of Numenera нам обещают едва ли не более богатый и ветвистый сюжет, чем в Planescape, — каждое действие или бездействие будет иметь долгоиграющие последствия. Иногда самая пустяковая драка с бандитами способна повлиять на отдаленное будущее: у одних кризисов могут измениться условия, другие исчезнут вовсе или, наоборот, появятся.

Звучит задумка любопытно и хитро, но в действительности все немного тривиальнее — потоки попросту распределяются по специальным цветным столбикам в интерфейсе, а во время диалогов с NPC игра подсказывает, какой поток и чем можно усилить. Важно это учитывать, когда будете принимать решение.

РАЗДЕЛИ МОЮ БОЛЬ

На своем пути Последний Отверженный повстречает множество персонажей, которые могут стать его союзниками. Разработчики говорят, что каждый спутник — это сломанная душа, подпавшая под влияние героя. Души могут учиться у него и перенимать черты его характера: если герой источает оптимизм и выступает за справедливость, то и спутника ожидает геройское будущее. И с той же легкостью его можно утянуть за собой в пучину тщеславия и обмана. Хотя многое будет зависеть и от конкретных персонажей.

В тактических сражениях спутники могут как принести пользу, так и отвернуться в трудную минуту от своего наставника. К каждому компаньону нужен индивидуальный подход.

В лабиринт герой попадает после смерти.
Постепенно лабиринт меняется, его населяют двойники героя и павшие союзники.
Общение с собственными зеркальными копиями сулит новые нуменеры.

Изначально разработчики рассматривали три варианта боевой системы: с активной паузой, пошаговые бои и комбинированные. Ну а потом уже игроки-спонсоры общим голосованием выбрали пошаговый вариант.

Во время боя Отверженный перераспределяет «боль» (по сути, урон) между сопартийцами. Будет ли герой впитывать чужую боль полностью или предпочтет щедро разделить ее с товарищами — решать игроку. Но рано или поздно они могут узнать, кто именно причина их мучений, и отвернуться от героя. А то и вовсе предательски напасть в самый неподходящий момент. Однако самые сильные духом останутся: некоторые персонажи, испытывая боль, временно становятся сильнее и выносливее.

Единственный, кто ни при каких обстоятельствах не бросит, — это питомец. Вместо привычных зверушек, птичек и прочей надоевшей фауны здесь можно приручить... комок неоформленной слизи. У него есть даже имя — Игрушка. Редкий представитель одной из давно исчезнувших цивилизаций со временем может вырасти в рослого неуклюжего ручного монстра или, наоборот, стать невидимкой. Все будет зависеть от того, хвалите вы его или браните, а также от того, каков ваш стиль игры. Ведь Игрушка — проекция своего хозяина.

■■■

Подобных необычностей авторы обещают еще очень много. К сожалению, пока они не подкрепляют слова реальными примерами, как все эти идеи будут работать в игре. А вот что уже можно оценить, так это работу художников inXile Entertainment. Показанный в дебютном ролике мясистый пульсирующий уровень — на самом деле огромное плотоядное растение, которое за порцию человечинки открывает порталы в другие миры.

Впрочем, не все действие будет проходить в мрачных декорациях: если верить артам и словам разработчиков, нас ждет очень разнообразное в художественном плане приключение. Поверим? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

У нас появился шанс получить игру — идейную наследницу Planescape: Torment. И хотя в основе Torment: Tides of Numenera лежит уже совсем другая (но близкая по духу) настольная ролевая игра, самое главное здесь то, что делают ее те же самые люди.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 50%

В РАЗРАБОТКЕ

ПЛАТФОРМА
PC, Xbox One

САЙТ ИГРЫ
themolassesflood.com

ДАТА ВЫХОДА
2016 год

ЖАНР
Приключение

ИЗДАТЕЛЬ
И РАЗРАБОТЧИК
The Molasses Flood

МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует

Один из выдающихся деятелей игровой индустрии, Кен Левин, решил немного отдохнуть от монструозных проектов AAA-класса и переключиться на небольшие сюжетные игры с высокой переиграбельностью. Бесспорно, этот человек может позволить себе любые капризы, но каково его окружению? Почти весь коллектив **Irrational Games** в одночасье оказался на улице. И что делать людям, которые всю жизнь занимались играми?

Конечно, продолжать ими заниматься!

Так на свет появились сразу две независимые студии — **Day for Night Games** и **The Molasses Flood**. Первые решили делать сюрреалистическую приключенческую игру **Black Glove** и безуспешно пытались собрать на нее деньги на Kickstarter. Вторые тоже прибегли к помощи краудфандинга, но тут уже игроки поддержали начинание — **The Flame in the Flood** быть.

С ЗАПАХОМ КАРАМЕЛИ

Прежде чем говорить об игре, вам стоит узнать о том, что случилось в Бостоне в 1919 году. В январе город захлестнуло необычное наводнение: на одной из пищевых фабрик лопнула цистерна с мелассой, черной патокой. Девять кубометров вязкой жидкости выплеснулись с такой силой, что смели с железнодорожных путей целый поезд. Обрушилось несколько домов, дилижансы с людьми увязли в густом сиропе. На уборку улиц ушла не одна неделя. Но даже сегодня, по утверждению горожан, в особо жаркие дни можно уловить в воздухе легкий аромат карамели.

Название студии «The Molasses Flood» — прямая отсылка к событиям вековой давности. Нам стало страшно любопытно, чем руководствовались шесть человек, решивших назвать свою студию «Мелассовым потопом».

«История в нашей новой игре как раз в духе бостонского карамельного потопа, — пояснил Форрест Даулинг, генеральный директор компании. — Вначале все кажется забавным и даже милым, но, когда приглядишься получше, желание улыбаться пропадает и становится видна трагичная сторона происходящего. К игре у нас аналогичный подход: чем глубже игрок погружается в сюжет, тем интереснее, но и сложнее ему становится».

Авторы взяли на вооружение принцип «первое впечатление обманчиво». Это относится как к самой студии, так и к **The Flame in the Flood**. Герои игры кажутся странными, корявыми и непричесанными? Такими их задумал художник. За персонажей отвечает Скотт Синклер, придумавший образы Колумбии и Восторга. Пейзажи и анимация выглядят примитивными? С захватом движений вправду решили не связываться, но стилизация работает на общую идею гротескности мира и происходящих в нем событий.

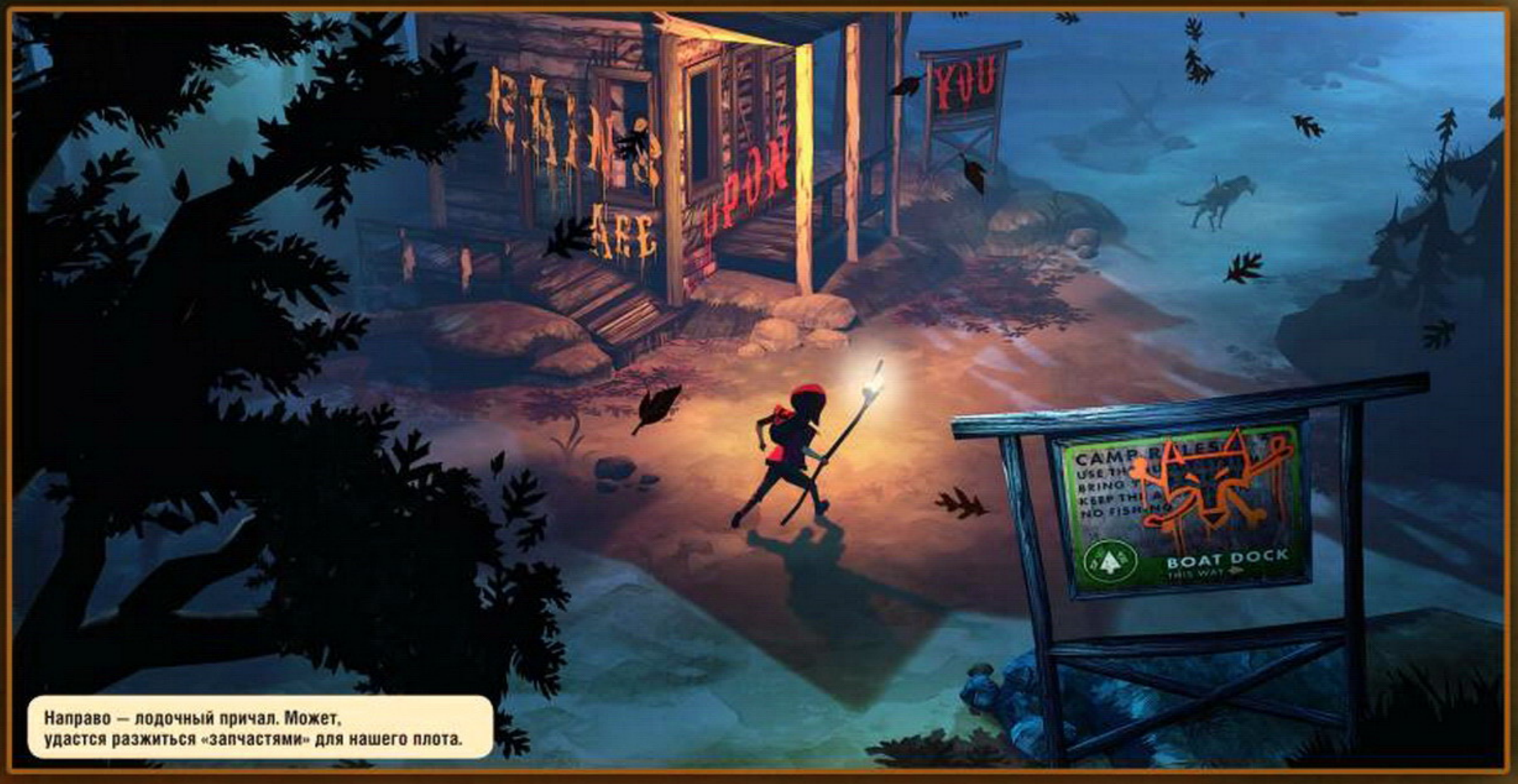
Кроме того, в основе игры лежит движок Unreal 4, а это более чем серьезный аргумент. «Мы маленькая компания, ограниченная в средствах, и должны выбирать то, что лучше всего поможет проекту», — говорят разработчики. Сейчас с технологией работают люди, в портфолио которых значатся **Freedom Force 2**, **Titan Quest** и игры серии **Rock Band**. А сам генеральный директор когда-то трудился над дизайном уровней **BioShock Infinite**. Вот и теперь Даулинг не только отвечает за цифры — он полностью вовлечен в разработку.

ВНИЗ ПО ТЕЧЕНИЮ

Мы оказываемся в умирающем мире, который мало-помалу затапливают разливающиеся реки. Привычный уклад жизни давно позабыт, и лишь островки старой Америки в буквальном смысле торчат из воды. Общества как такового больше нет, оно разбилось на крошечные группировки, затерянные на просторах американской глубинки, изрезанной речными притоками, рукавами и заводями.

Когда уходят люди — на смену им приходят дикие звери. Те, напротив, охотно сбиваются в стаи, не оставляя одинокой жертве ни малейшего шанса. Девушка по имени Скаут понимает, что надо спешно покидать насиженное место. Речная вода

Мы сами выбираем, куда плыть и где причалить. Но покосившийся дом явно предпочтительнее, чем стая волков в лесу.



Направо — лодочный причал. Может, удастся разжиться «запчастями» для нашего плота.

подступает все ближе, да еще, как назло, зарядили дожди.

Проходит немного времени, и прибывающая вода заливает костер, на котором Скаут варит похлебку. Девушка хватает немудреный скарб, забрасывает на утлый самодельный плотик, отталкивается от берега и отдается на волю течения.

Вместе с ней в долгое странствие по реке отправляется пес по кличке Эзоп. Еще щенком девушка спасла его от смерти: запутавшись в старом мешке, он упал в воду и едва не угодил в водоворот. В последний момент девушка успела его вытащить, и пес стал ей верным спутником и единственным другом.

Скаут отчаянно надеется, что где-то там, далеко впереди, обязательно отыщется большая земля. Убежище. Ответы на вопросы. Горячая еда и сухая постель. Надо только доплыть. В конце-то концов, река не может быть бесконечной!

Главное — спешить. За плотом из бревен и подножного мусора следуют ледяные проливные дожди. А это верная гибель.

ТУРИСТАМ ЗДЕСЬ НЕ МЕСТО

Скаут привыкла самостоятельно справляться с трудностями, но и ей нужен сон и отдых, притом желательно на суше, в безопасности. А в идеале еще и в тепле. Не удастся отдохнуть больше суток, рано или поздно девушка просто свалится с ног. В промокшей одежде она простудится, а о флакончике с аспирином, разумеется, можно и не мечтать — это огромная редкость. Да и жажда на реке мучает не меньше, чем на суше, а пить сырую воду опасно, можно заболеть.

Поэтому мы будем исследовать редкие островки тверди. Наткнувшись на одном из таких на заброшенный дом, можно не только с комфортом выспаться, но и разжиться чем-нибудь съедобным. Изредка. Чаще придется пропитание добывать по старинке: ставить силки на кроликов и белок, рыбачить, собирать растения, грибы, ягоды, хворост и всяческий хлам. Скаут вполне оправдывает свое имя.

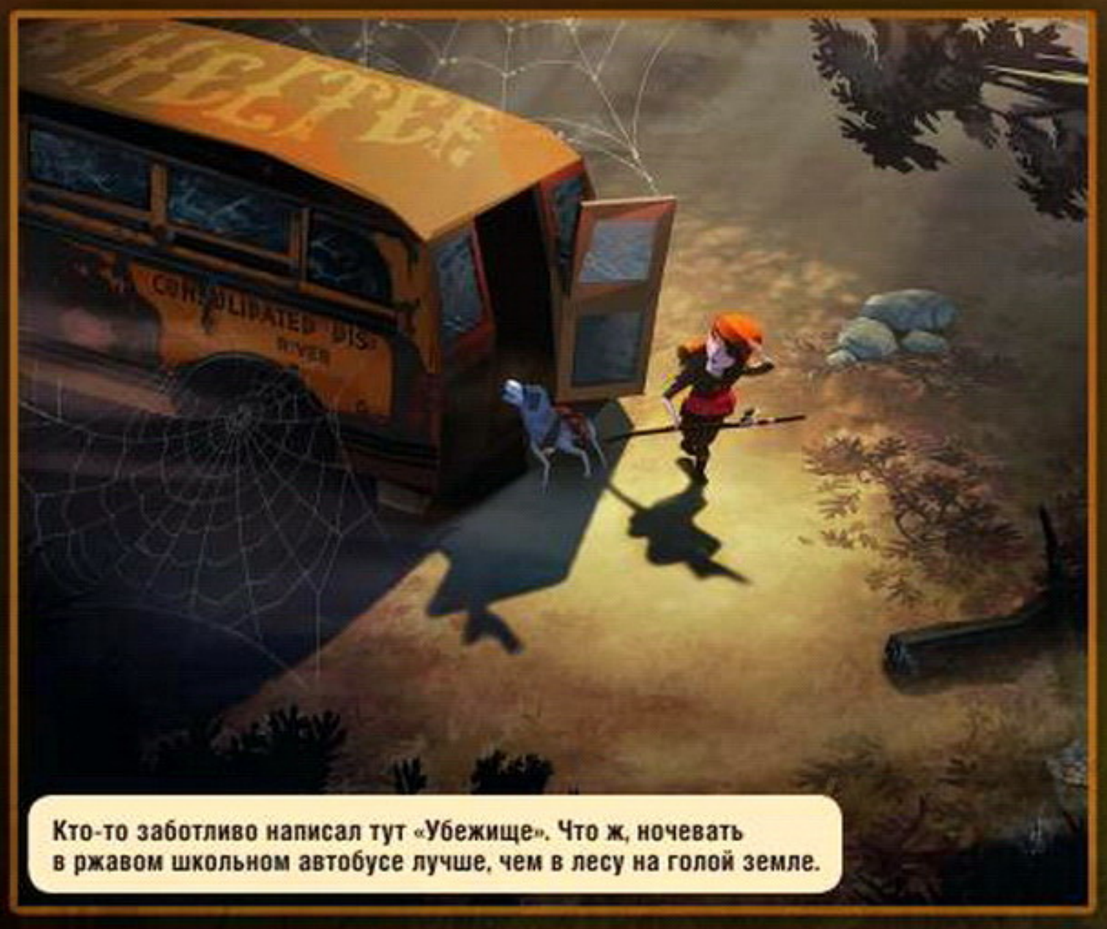
В игре про выживание не обойтись без ремесленного дела. В этом отношении здесь все сделано как можно ближе к реальности. Нам будут встречаться растения, которые растут в американской глубинке где-нибудь в районе дельты Миссисипи, — картофель, чеснок, сумах, бузина, юкка. И использоваться они будут именно так, как в жизни.

Вот, скажем, рогоз, распространенное береговое растение. Его часто путают с камышом, но пользы от него не в пример больше. Корни рогоза можно есть запеченными, молодые побеги — вареными или маринованными. Высушенными цветками можно присыпать рану, пухом — утеплить куртку, а отвар из корней или листьев поможет при дизентерии. Стебли пригодятся в качестве материала для капканов, а из листьев можно сплести циновку или сделать навес от дождя.

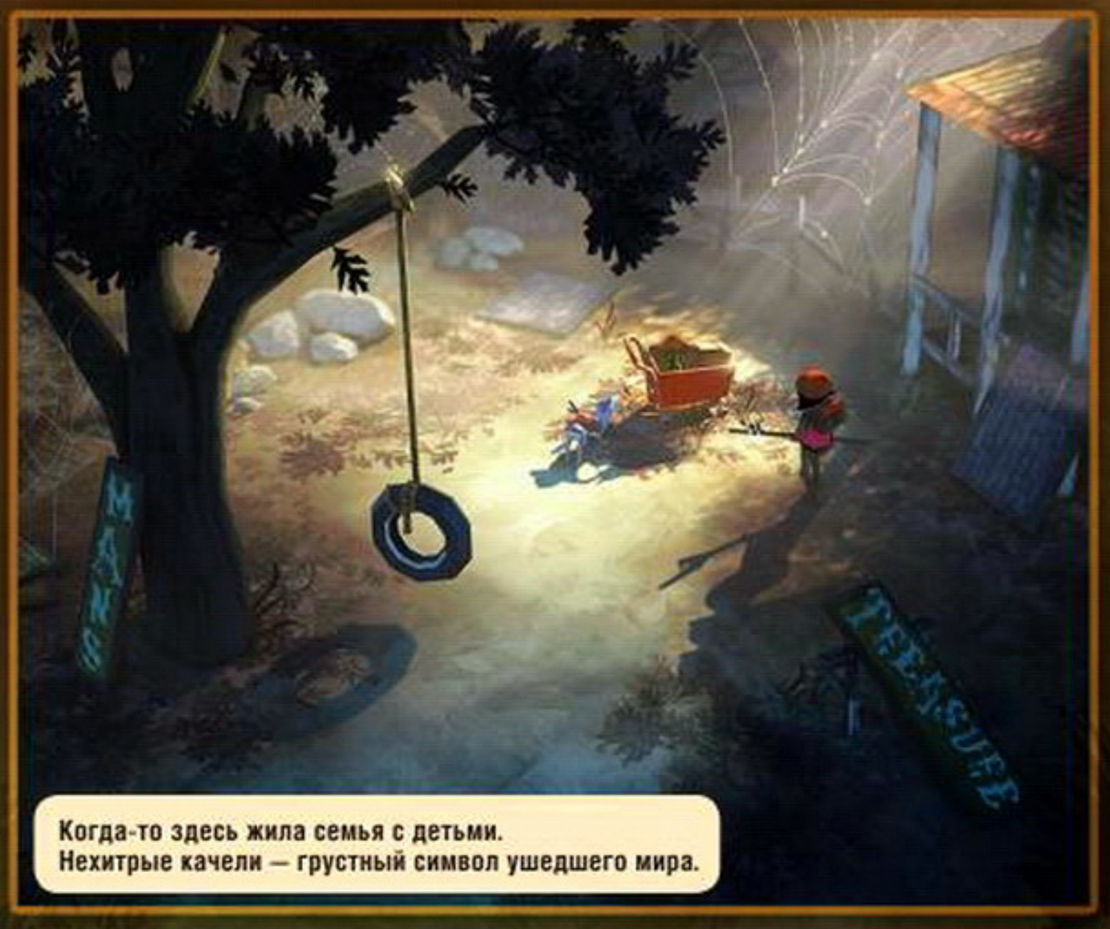
Не факт, что все возможные рецепты попадут в записную книжку Скаут, но познания игрока о природе однозначно обогатятся: игра заботливо расскажет, как готовить чай из одуванчиков и добывать пенициллин из подручной плесени. А вдруг пригодится?

КРОЛИК, БЕГИ

Несмотря на карикатурно-мультяшный визуальный стиль игры, то, что Скаут попала далеко не в сказку, становится ясно очень скоро. В игре можно умереть, притом раз и навсегда. Не справились с управлением и раскололи плот о встречные камни? Игра окончена. Угодили на зубок волку или парочке лисиц?



Кто-то заботливо написал тут «Убежище». Что ж, ночевать в ржавом школьном автобусе лучше, чем в лесу на голой земле.



Когда-то здесь жила семья с детьми. Нехитрые качели — грустный символ ушедшего мира.

Местечко с поэтическим названием «Магнолия» обещает лечение и магазин.

Прощай, Скаут. Голод, жажда, болезни, истощение, хищники и несчастные случаи — сама природа здесь наш первейший враг.

Бессмертен лишь верный пес Эзоп. После любого провала он радостно встретит новую версию Скаут у залитого водой костра. А заодно притащит назад свои мешки! Так что заранее складывайте ценные находки в «собачье хранилище», это порядком облегчит жизнь. И пусть старый пес не в состоянии дать отпор даже хромой лисе, но зато он умеет читать следы, предупреждает об опасности и помогает не заплутать.

Постепенно навыки героини будут расти, а экипировка — улучшаться. Мы сможем укрепить плот, а заодно и украсить его по своему вкусу. Рано или поздно девушка соберет достаточно подручных материалов, чтобы состряпать капкан на волка. Но это потом. Первое время ей придется убегать, отпугивать зверей и прятаться.

Или использовать пищевые цепочки в своих интересах. Скажем, если ценная находка оказалась в лисьем логове, можно, рискуя жизнью, попытаться отпугнуть его обитателей факелом. А можно поступить хитрее: бросить лисам тушку кролика и, пока они будут драться за добычу, незаметно прошмыгнуть. Или выманить всю стаю туда, где ее заметят волки или медведи.

Несколько вариантов доступных действий будет у нас буквально на каждом шагу. Да и сам мир не статичен: благодаря процедурной генерации окружения изменяется русло реки, перемещаются островки и поселения, меняя заодно и названия.

Высаживаясь на очередной клочок земли, мы никогда не будем знать, что или кто ждет нас там: сухая постель, капризный торговец в покосившейся хибаре, заблудившийся волк, клад с теплыми носками или смертельная ловушка. Если даже волей случая нам повторно встретится тот же торговец, ему будет что сказать новенького. Авторы обещают, что путешествие любого игрока окажется неповторимым — удачным или изнурительным, насыщенным встречами или почти одиноким.

■■■

Что случилось с миром, почему вода начала поглощать сушу и почему рухнула цивилизация, оставив лишь груды хлама? Узнаем ли мы об этом, когда Скаут доберется до заветной цели? Пока неизвестно. Разработчики не стремятся показать нам традиционный апокалипсис в духе «раз — и все умерли». Они создают странный и загадочный мир, мрачный и неприветливый, но дарящий множество удивительных открытий. И центр этого мира — река, полноправный персонаж истории, такой же, как сама Скаут и Эзоп.

Удастся ли нам найти подход к столь необычному герою? Увидим. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Антиутопическая американская глубинка — место мрачное и не слишком хорошо приспособленное для жизни, поэтому поединок главной героини с природой обещает быть честным и настоящим. Маленькая независимая студия, состоящая из ветеранов индустрии, организовывает для нас удивительное путешествие по суровой, но прекрасной реке.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 40%

Наши главные противники — волки. Но это пока. Экосистема реки и прибрежных зон все еще прорабатывается.

В РАЗРАБОТКЕ

жанр
Приключение

издатель
Sierra

разработчик
The Odd Gentlemen

мультиплеер
Отсутствует

платформа
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

сайт игры
sierra.com/kingsquest

дата выхода
Осень 2015 года

King's Quest

возвращение короля

Светлана Нелипа

Эта игра дала имя целому жанру. Первый в истории игр приключенческий квест с анимированной графикой недавно отметил тридцатилетнюю годовщину, но о нем до сих пор с теплотой вспоминают те, кто исследовал просторы Давентри на своих громоздких, слабых и чрезвычайно редких персональных компьютерах IBM. Впрочем, название **King's Quest** знакомо даже тем, кто ни разу в жизни не видел вживую псевдотрехмерный мир игры и ее неуклюжих пиксельных героев. Ведь она определила правила на много лет вперед.

И вот теперь она возвращается.

роберта и король

Все началось с того, что маленькая хрупкая женщина по имени Роберта, обожавшая рассказывать сказки, вышла замуж. Ее супруг Кен работал программистом в IBM и очень быстро нашел применение таланту жены — он научил ее придумывать игры. Роберта сочиняла историю, а Кен переносил ее на экран компьютера.

Первую их совместную игру, **Mystery House**, ждал такой успех, что супруги основали собственную компанию — **On-Line Systems**. Позже она будет переименована в **Sierra On-Line** по месту дислокации нового офиса близ горного хребта Сьерра-Невада. К моменту третьего обновления названия — в миллениум появилась **Sierra Entertainment** — Кен и Роберта уже покинут свое детище навсегда. А пока на календаре восьмидесятые годы, и Кен получает неожиданный заказ от IBM: создать игру для их нового компьютера. И сказочница Роберта принимается за дело.

Жили-были король с королевой, и правили они страной под названием Давентри. Делом это было довольно несложным, ведь у короля имелись три волшебных сокровища. Зеркало Мерлина показывало будущее, благодаря чему позволяло выращивать богатые урожаи и противостоять злым замыслам соседских королей. Волшебный щит Ахиллеса защищал всю королевскую армию в случае стычек с захватчиками. А волшебный сундучок всегда был полон золота.

Одно было плохо: наследника у короля с королевой не было. Собственно, из-за этого на благополучное королевство и посыпались беды. Вначале было отдано зеркало в качестве платы за призрачную возможность завести ребенка, — но обманула короля злая колдунья. Затем злой карлик выменял магический щит на зелье для спасения умирающей королевы, — но не помогло его зелье. А сундучок попросту украли.

Одинокий, подавленный, потерявший все король бросил клич по своему умирающему королевству: кто вернет зеркало, щит и сундучок, тот и станет новым королем. Верный рыцарь сэр Грэхем пообещал немедля отправиться в путь и без сокровищ не возвращаться.

Путешествие оказалось долгим и опасным. Бедняге Грэхему даже оружия не выдали — не потянет такие расходы пустая казна. Во всем ему приходилось полагаться на ловкость и смекалку. А Давентри давно перестала быть мирной процветающей страной, силы зла вовсю хозяйничали там. Что тут говорить, прямо под стенами замка завелись крокодилы! Ступил не туда — умер смертью неуклюжих.

Но все страшные опасности компенсировались шутками, замысловатыми головоломками и общим ощущением чуда. Сказки.

старое и новое

У King's Quest вышло несколько продолжений и почти десяток переизданий, в том числе неофициальных. По мотивам истории написано три романа, героями которых сделались король Грэхем и его наследники. Серия стала одной из самых успешных в истории игр, и влияние ее на развитие индустрии неоспоримо. Но поиграть в нее не так-то просто: игра до сих пор запускается исключительно под DOS.

Идея вытащить запыленную жемчужину из чулана и обметать с нее паутину витала в воздухе. Ведь продолжение, **King's Quest IX: The Silver Lining**, так и не увидело свет из-за проблем с финансированием.

Впервые о ремейке заговорили в 2011 году. **Telltale Games** собирались сделать перезапуск серии, сохранив классический стиль повествования. Они даже

Так все начиналось. Кен и Роберта Уильямс, компания Sierra On-Line и King's Quest.

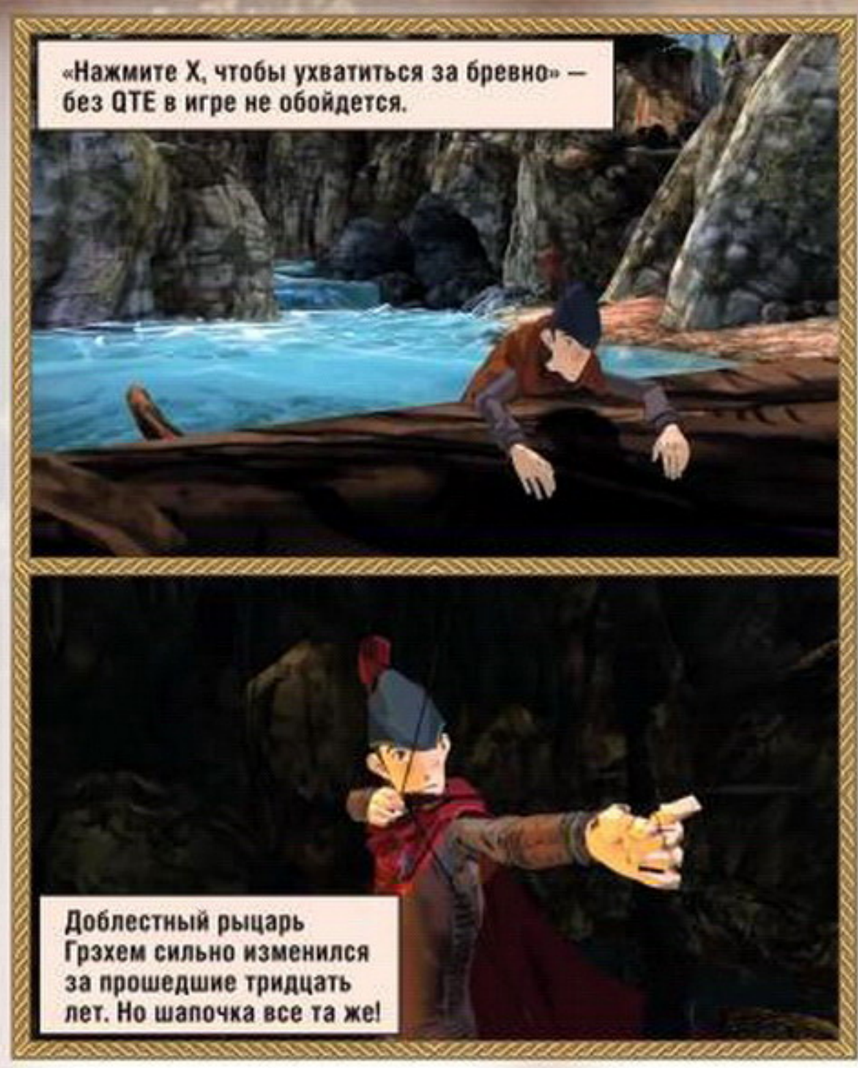
приглашали поучаствовать в процессе саму Роберту Уильямс, но та отказалась. Мечты так и остались мечтами. Вначале компания оказалась слишком занята собственными проектами (**The Walking Dead** и **Fables**), затем возникли проблемы с лицензированием. Наконец было объявлено о прекращении работы. Которая, как оказалось, толком и не начиналась.

И вот нежданный анонс. Компания Sierra заявляет о своем возвращении вместе с King's Quest — классической старой игрой, сделанной совершенно по-новому. А воплотить мечту в жизнь поручили небольшой студии **The Odd Gentlemen**, успевшей выпустить необычный платформер **The Misadventures of P.B. Winterbottom**, музыкальную головоломку **Flea Symphony** и сюрреалистический квест **Wayward Manor**.

Для анонса возрожденная Sierra выбрала прекраснейший повод: во время Game Awards 2014 специальную награду за вклад в игровую индустрию получили Кен и Роберта Уильямс. И после благодарственной речи Роберта вручила «чудаковатым джентльменам» охотничью шапочку с пером — в такой же некогда отправлялся на поиски королевских сокровищ доблестный сэр Грэхем.

Несколькими неделями раньше представители студии показали Уильямсам наработки новой King's Quest. «Было страшновато, — признался в блоге творческий директор студии Мэтт Корба. — Понравится ли им? Удалось ли нам соблюсти баланс действия и сюжета? Пробуждает ли визуальный стиль нужные эмоции?»

Примерно те же эмоции испытывала и Роберта Уильямс. «Вначале я была настроена скептически, да и нервничала. Ведь я уже столько лет не имею отношения к индустрии компьютерных игр (заметьте, я называю ее индустрией компьютерных игр, а не видеоигр, что показывает, как я от всего этого далека!). Но вы, ребята, просто сразили меня вашими идеями, творчеством и красотой будущей игры», — написала Роберта в электронном письме компании.



Дедушкины сказки

Отважный сэр Грэхем, с честью справившись со сложнейшим заданием, получил корону из рук стареющего Эдварда Великодушного. Правил он честно и мудро, женился на прекрасной Валанис, обзавелся наследниками — Александром и Розеллой. Выросли его внуки — Гвендолин, дочь Александра, и Гарт, сын Розеллы. И встал вопрос: кто достоин править королевством, Гарт или Гвендолин? Принцесса идет за советом к дедушке, и тот рассказывает ей, как он некогда пробрался в логово дракона, чтобы раздобыть волшебное зеркало.

Новая King's Quest не будет точь-в-точь повторять старую. Вместо этого разработчики пройдутся по событиям, оставшимся «между строк» основного повествования. Как жил Грэхем до встречи с королем Эдвардом и как он стал рыцарем? Как у них там все получилось с Валанис? Но не все сразу, вначале разберемся с зеркалом, а потом будем ждать выхода новых эпизодов. Словом, мы вскользь пройдемся по фабуле классической игры, но ждут нас совершенно другие, новые приключения.

К тому же они будут разными — в зависимости от нашего выбора. Взять встречу со зловредным драконом. Грэхем может мудро отвлечь его, чтобы выбраться из логова, может храбро ослепить стрелой или же проявить сострадание и освободить прикованное чудовище. В результате наш рыцарь получит плюсики к мудрости, храбрости или состраданию.

Неверных путей и ошибочных решений в игре не будет. Как бы мы ни поступили, Грэхем все равно останется доблестным и добрым героем, да и возможностей умереть у него в новой версии не так много, как в оригинале. Но характер героя скажется на развитии событий. Например, освобожденный дракон однажды появится в самый последний момент, чтобы помочь Грэхему, а обозленный и слепой нападет на Давентри, и придется справляться с новой угрозой. Насколько широко могут разойтись новые сюжетные события, пока не известно.

Изменится и сам геймплей. Разумеется, ввод текстовых команд остался в далеком прошлом. Но и классический point & click использоваться не будет. Полностью трехмерная игра будет во всех отношениях современным приключением. Разработчики смело вплетают в традиционный квест элементы платформера и раннера. Да и типы задачек вряд ли ограничатся складыванием предметов в рюкзак и вытаскиванием их оттуда в нужный момент.

■■■

Новая, переосмысленная King's Quest лишь первая ласточка в возрождении Sierra. Издательство **Activision** планирует вернуть многие старые проекты этой компании (уже объявлено о работе над **Geometry Wars 3**). А в кладовке у Sierra — не один десяток полузабытых шедевров, которые чувствовали бы себя неуютно в одной компании с **Call of Duty** и **Skylanders**. Поэтому самое приятное в этой истории то, что переосмысление King's Quest — это только начало. ■

Будем ждать?

Те, кто так и не смог поиграть в древнюю, как мир, King's Quest, наконец-то смогут познакомиться с иконой и прародительницей жанра квеста. Те же, кто прошел ее вдоль и поперек, получат знакомое, но совершенно новое приключение. Словом, повод ждать игру есть у всех!

процент готовности: 70%

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
RED HOOK STUDIOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ

ПЛАТФОРМА
PC, PS4, VITA
САЙТ ИГРЫ
DARKESTDUNGEON.COM
ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

Darkest Dungeon

АНДРЕЙ ЕГОРОВ

Стресс и Подземелья

Четверка героев спускается в подземелье, что сокрыто под обветшалым готическим замком. Завывает пронизывающий ветер, в свинцовом небе тучи сгущаются над частично обрушившимися шпилями. Внизу ждет смертельная опасность, а быть может, и сама смерть — недаром местные судачат, что в катакомбах затаилось древнее Зло. Безумные разбойники, восставшие из могил скелеты и прочая дурно пахнущая нечисть веками охраняют проклятые сокровища и портал в другие измерения.

Старую карту, на которой отмечено расположение портала, обнаружил старик, живший в поместье. Но он не выдержал тягостной ответственности за пробуждение диких тварей... и, измученный чувством вины, пустил себе пулю в висок. Карта же попала в руки его сына, который решил во всем разобраться, пройдя через лабиринт подземных тоннелей. Если, конечно, нервы не сдадут.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР

Пожалуй, главная необычная особенность **Darkest Dungeon**, «рогалика» от независимой студии **Red Hook Studios**, создающегося на пожертвования пользователей Kickstarter, в том, что персонажи в игре страдают не только физически, но и душевно. Под гнетом всеобъемлющего мрака, видя гибель боевых товарищей от лап безобразных исчадий ада, они постепенно съезжают с катушек.

Всякий раз, когда с членами отряда происходит что-то недоброе — вражеская атака достигает цели, герои попадают в ловушку или вы решаете отступить, — уровень стресса растет. Психическое напряжение может спадать в случае успешных контрударов, но на практике (мы играли в раннюю версию игры в Steam) не успевают герои перевести дух, как случается еще что-нибудь плохое. Бесконечные подземелья генерируются случайным образом, и все, что вам остается, — надеяться, что в следующем зале монстров окажется чуть меньше, чем в предыдущем. А сражение с боссом будет не настолько изнурительным.

Когда герой вконец поддается панике, он начинает вести себя неадекватно, отказывается повиноваться вашим приказам и становится почти неуправляемым. Безрассудно прет вперед, пытается подорвать сам себя или вытворить еще какую-нибудь глупость. Вдобавок он накручивает остальных, так что паника может охватить всю четверку.

Свиться с пути невозможно — катакомбы представляют собой набор прямых дорожек.

Очень многое требует внимания игрока: телесное и душевное здоровье членов отряда, ранения, болезни, снаряжение, золото, ресурсы. Уследить непросто.

В дилижансе можно нанять нового героя взамен погибшего.

О каждом герое можно узнать кучу интересного – его навыки, рекомендуемая позиция в бою и много еще чего. Эти знания пригодятся в сражении.

Перед тем как отправиться искать на свою голову приключений, закупаемся лопатой, зельями и, что самое важное, факелами!

Стресс зашкаливает, и команда уже не слушается приказов.

А если команда останется без факелов (они здесь едва ли не важнее холодного оружия), «сорвутся» даже самые стойкие. И вот тогда на фоне сильного стресса у героев начинают проявляться «причуды».

У бойцов могут развиться как отрицательные «причуды», вроде алкоголизма и клептомании, так и положительные, которые, наоборот, помогут справиться с тяготами окружающей страшной действительности. Есть шанс, что товарищи научатся перебарывать страх темноты или станут более устойчивыми к атакам. Вариантов масса, но чаще выпадают те, что со знаком минус. В результате с ростом уровня герои развивают в себе самые мерзкие качества и делаются совсем неуправляемыми асоциальными элементами.

А истина в вине

Приходится срочно вытаскивать их на свет божий. У подножия замка раскинулась небольшая деревушка, в которой можно и нужно переводить дух между спусками под землю и подлечивать расшатанные нервишки. Первым средством будет визит к лучшему душевному доктору всех времен — церковному проповеднику. Если это не поможет, можно сходить в таверну или заглянуть в бордель. Если же герой совсем плох, то последним шансом для него станет отдых в аббатстве, играющем роль «желтого дома». Там ему серьезно подкрутят шарики с роликами.

В окрестностях замка есть также здание гильдии, кузница, где всегда можно раздобыть меч поострее и штык подлиннее, и несколько других важных мест. Но все, что в них предлагают, разумеется, не бесплатно, да и вообще реабилитация персонажей стоит немалых денег. Если рейды в подземелье раз за разом оканчиваются фиаско, поддерживать отряд в добром здравии и в полной боеготовности станет накладно. Может статься, что уцелевший в бою герой окажется бесполезным, если нечем оплатить ему койку в местном дурдоме. Давать же психу оружие чревато. Придется созывать новый отряд.

Шут с тобой

Есть десять основных классов со своими уникальными способностями. Практика показала, что с балансом еще не все идеально и некоторые классы заметно сильнее прочих. В команду лучше всего брать танка, бойца поддержки, лекаря и персонажа, умеющего усиливать заклинания. Мы не станем подробно расписывать каждый класс, но выделим самых популярных союзников.

Рыцарь — чистокровный танк с неплохим запасом здоровья. Наносит больше всего урона в ближнем бою. В схожем амплуа можно использовать леди-варвара. Эффективности атак этой дамочки позавидуют многие мужчины.

Оккультист хорош, когда нужно нанести решающий критический удар по врагу; вдобавок он умеет подлечивать сотоварищей.

В качестве бойца поддержки подойдет шут. Он заставляет кровоточить старые раны так, словно удар был нанесен секунду назад. Кроме того, именно шуту по силам немного подбодрить других бойцов. Бородатые анекдоты не рассказывает, но неким чудесным образом психологическое состояние улучшается от одного только его присутствия.

Бои проходят в пошаговом режиме, и свою четверку приключенцев расставлять нужно предельно внимательно, чтобы раскрыть все их преимущества в сражении. У всего есть показатели и модификаторы, каждый бафф балансируется определенным дебаффом, постоянно приходится улучшать оружие и доспехи — словом, полный набор удовольствий для любителей классических ролевок.

В подземельях очень сложно восстановить здоровье, и, если половина отряда поляжет, вторая долго не продержится. Бойцы здесь умирают лишь однажды: если уж потеряли хорошо развитого героя, значит потеряли его навсегда. Save и Load не предусмотрены.

■■■

Несмотря на «ранний» статус в Steam, дебютная игра молодой команды **Red Hook Studios** уже сейчас выглядит почти законченным произведением. Все функциональные элементы геймплея готовы, большая часть подземелий нарисована, а взаимодействие между классами более или менее налажено.

В финальной версии разработчики планируют завершить сюжетный режим, поработать над повествованием и диалогами и добавить еще больше подземной нечисти, как и самих подземелий. Они утверждают, что это будут наитемнейшие подземелья из всех, что мы видели прежде, Darkest Dungeon же! Хотя, казалось бы, куда уж больше? ■

Будем ждать?

Мрачная игра с «гравюрной» стилистикой и лавкрафтовской атмосферой – к жутким монстрам прилагается безумие в качестве игровой механики. Если вам по сердцу харкорные «рогалики», однозначно стоит обратить на игру внимание.

Процент готовности: 80

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА, СТРАТЕГИЯ

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
SNAPSHOT GAMES

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
CHAOS-REBORN.COM

ПОВЕЛИТЕЛЬ ИЛЛЮЗИЙ

Светлана Нелипа

CHAOS REBORN

ДАТА ВЫХОДА
ЛЕТО 2015 ГОДА

Противник взмахивает посохом, и перед самым носом у моего героя появляется жуткий дракон. Из пасти чудовища вырываются языки голубого пламени, могучую тушу защищает сапфировый панцирь, медленно покачивается усеянный лезвиями хвост. Противостоять ему бесполезно, отступать поздно. Тварь вот-вот испепелит остатки моей поредевшей армии...

Если только она настоящая, а не иллюзия. Попробовать развеять или биться насмерть? Тут как с игрой в наперстки, когда на кону последние сбережения, а стаканчики похожи, как горошины из одного стручка...

ВОЗВРАЩЕНИЕ ХАОСА

В незапамятные времена, когда один из самых популярных ПК звался ZX Spectrum, многие часами просиживали за незамысловатой **Chaos: The Battle of Wizards**. В ней слепленные из нескольких пикселей волшебники под управлением компьютера или других игроков по очереди испытывали свои убийственные способности друг на друге и на призванных монстрах. Игра имела множество поклонников и даже парочку клонов, но после отмирания платформы была благополучно забыта. До поры до времени.

Почти тридцать лет спустя после выхода Chaos ее создатель, британский геймдизайнер Джулиан Голлоп, основатель **Mythos Games**, **Codo Technologies** и творец серии **X-COM**, сообщил, что намерен возродить бои волшебников. Продолжение получило говорящее название **Chaos Reborn** и после успешной кампании на Kickstarter появилось в раннем доступе Steam.

«Пошаговые стратегии многие считают скучными и медлительными, — сказал Голлоп. — Я хочу показать, что это не так. В Chaos бои с двумя-тремя игроками проходили относительно быстро и очень весело. Я хотел бы в новой игре сохранить эту особенность». Сильно ускорить процесс помогли ограничение времени на обдумывание хода и небольшой размер карт. А позаимствованная из азартных игр система случайностей добавляет веселья.

КОЛПАКИ И МАНТИИ

Миром, в котором предстоит сражаться нашим героям, правит магия, поэтому единственный доступный класс здесь — это волшебник. Получив в руки случайный посох, он может сразу отправляться в бой — против живых игроков в многопользовательском режиме или против ИИ в одиночном. На одной карте могут сражаться до четырех игроков, разбитых на команды по двое или же в режиме «все против всех».

Карты каждый раз новые и генерируются процедурно. Где-то внезапно разливаются мелкие болотца, где-то вырастают холмы или возводятся фрагменты зданий — сразу полуразрушенных, чтоб не жалко было. В большинстве случаев передвигаться они не мешают, но порой дают возможность создать «узкое место» для противника... или благополучно застрять самому.

Расставленные по полю брани волшебники получают, как в покере, колоду случайно выбранных карт: защитные и атакующие заклинания, а также чары призыва монстров и верховых животных. Израсходованные карты восполняются, пока не иссякнет колода. С начала и до конца боя между вами и противником будет

Впечатляющий удар! Пережить такой нереально. Матч окончен.

По сравнению с первоначальной версией графика в игре ушла далеко вперед. И локации, и существа выглядят сейчас даже лучше, чем на ранних артах.

Заклинание развеивания иллюзии всегда находится в активном арсенале. И всегда срабатывает.

Получившие ранг волшебники выглядят гораздо солиднее новобранцев. Даже их слуги становятся внушительнее с виду.

стоять лишь хрупкая защита из щитов, магических выстрелов, слабых гоблинов и орков, мощных великанов и драконов. И продуманная тактика. Которая все равно в любой момент может вас подвести.

ВОЛШЕБНЫЙ БЛЕФ

В арсенале местных волшебников почти сотня разных заклинаний, в том числе призыв пары десятков разновидностей слуг. Еще одна атака привязана к посоху, но, чтобы пустить ее в ход, требуется накопить ману. И все было бы очень похоже на стандартную карточную стратегию, если б не баланс Порядка и Хаоса и шансы на успех.

Чем сильнее карта, тем меньше шансов, что она сработает. Если стандартный огненный шар гарантированно долетит до цели, то вероятность вызвать дракона будет примерно один к пяти, а то и меньше. Все заклинания, за вычетом нескольких нейтральных, относятся к одной из школ — Порядка или Хаоса, — и любое изменение в балансе повышает или понижает шансы на успех. Увлеклись призывом скелетов и гоблинов? Вероятность успешно прикрыться щитом снижается. Загнали полоску баланса еще дальше в Хаос? Смотрите-ка, теперь у нас есть стопроцентная гарантия, что мы ударим через всю карту заклинанием возмездия!

Накопив запас маны, можно «подкрутить» ползунок вероятности успеха. Но учтите, мана не льется в ваши резервы мощным потоком. Порой за голубым шариком приходится отправлять прислужника, жертвуя не только ходом, но и зачастую самим прислужником.

Однако есть еще одна возможность обойти теорию вероятности: вместо любого из слуг можно поставить на поле боя его точную копию, иллюзию. Иллюзии призываются со стопроцентной гарантией успеха и сражаются совсем как настоящие драконы и великаны. Но избавиться от них наш противник может очень просто — развеяв особым умением. Тоже со стопроцентной гарантией. Хотя и он при этом рискует: а что, если зверюга настоящая? Развеять ее в таком случае не удастся, да еще и ход будет потерян.

Еще одна особенность, привносящая в размеренную стратегию безумный азарт, заключается в том, что ни у одного из сражающихся нет привычной полосы здоровья. Любое успешное заклинание может убить любое существо, включая самого волшебника, на месте. Или не убить.

ВСЕ МОГУТ КОРОЛИ

В ранний доступ Chaos Reborn вышла с одним мультиплеерным режимом. Со временем добавились одиночные бои против ИИ — который, впрочем, по сей день беспомощно слаб и умилительно бестолков. И годится разве что для тренировки новичков, не искушенных в тактических боях.

Но нам обещаны значительные улучшения и расширение контента в ближайшем будущем. Добавится исследовательский одиночный режим, в котором мы сможем путешествовать по осколкам миров, сражаясь с самыми разными врагами, развивая и усиливая собственного героя, добывая или покупая экипировку и артефакты. Миры могут быть как процедурно сгенерированными, так и созданными другими игроками и населенными их героями. А если поход окажется слишком сложным, можно пригласить друга присоединиться к сражению в кооперативном режиме.

С ростом уровня (самый высокий пока тридцать третий) наши волшебники получают новые ранги: Wizard Lord, Wizard King, Demigod и, наконец, God. Властители-волшебники могут в офлайновом режиме отправлять своего героя защищать миры от вторжения других игроков. Вы спите, а он сражается себе, зарабатывает опыт и золото. Короли-волшебники могут еще и сами создавать миры, заселять их самыми разными творениями, назначать награды за прохождение испытаний другими игроками.

Некоторые звания можно получить не только в бою. Внесшие определенную сумму вкладчики в числе прочих плюшек получили титулы и уникальную внешность для волшебников и их прислужников. Полубоги и боги рождаются уже с собственной гильдией, в которую могут приглашать рекрутов. Вдобавок вкладчики получают набор уникальной стартовой экипировки — и уровень мантий, колпаков и посохов здесь тоже повышается, если экипировка «участвует» в бою.

■■■

Скрещивание пошаговой стратегии с шахматами, покером, ролевой игрой, феодальной иерархией и офлайновым развитием выглядит сумасшедшей авантюрой. Однако покамест все представленные в рамках раннего доступа механики прекрасно работают и производят впечатление вполне сбалансированных, живых и увлекательных. Из этого приятного ряда выбивается разве что ИИ, над которым еще надо здорово потрудиться. Если все остальное будет столь же хорошо продуманным, нас ждет прекрасная, хоть и нишевая, игра. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Chaos Reborn складывается из небольших и простых кирпичиков. Но, как и в первой X-COM, все дело в том, как эти простые элементы взаимодействуют и образуют единое целое. Та часть игры, которая уже представлена и должна выйти в ближайшее время, убеждает, что все амбициозные обещания вполне могут быть выполнены. Стоит подождать, чтобы убедиться в этом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 80%

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Square Enix
Разработчик
Eidos Montreal
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, Xbox One, PS4
Сайт игры
deusex.com
Дата выхода
Неизвестно

Артемий Козлов,
Станислав Степанченко

Deus Ex
MANKIND DIVIDED

Когда в Сеть просочились сведения о **Deus Ex: Mankind Divided** — подробные, достоверные и даже со скриншотами, — многие и бровью не повели. Обсуждению игры массы предпочли веселые дебаты на тему «Этично ли сливать информацию до снятия эмбарго?».

Элиас Чикан, новый пилот Дженсена.

Почему? Да потому, что в существовании новой Deus Ex к тому моменту и так никто не сомневался.

Но спустя день, когда опубликовали трейлер, интернет взорвался. Потому что это был мощнейший трейлер — ничуть не хуже дебюта **Human Revolution**. И сейчас у нас образовалась уйма пищи для размышлений, предоставленной трейлером и первым превью из майского номера **Game Informer**. Пришла пора все это суммировать. Но предупреждаем заранее — далее по тексту спойлеры!

Вопрос первый: какая концовка была канонической?

Самое главное: мы снова играем за Адама Дженсена. Дело происходит в 2029-м, через два года после событий предыдущей части. Что успело произойти?

На вопрос, какая из четырех концовок Human Revolution назначена канонической, разработчики отвечают, что Mankind Divided вберет в себя понемногу ото всех. Между тем в трейлере прожектор вертолета освещает тело Адама, дрейфующее в толще воды среди обломков после кораблекрушения, — явный намек на то, что Дженсен не поддержал ни одного из кандидатов в пастыри человечества и решил забрать их всех с собой на дно. Самая открытая из всех концовок — не дает подсказок, ничего не исключает. Она вполне может стать каноном, и это не будет противоречить словам разработчиков.

У наших решений из первой части не будет последствий, но неизвестно, назначат ли создатели какие-то из них каноничными или сценарий просто обойдет неоднозначные моменты. Скажем, в Mankind Divided мы не увидим Фариду Малик — вертолетом из трейлера будет управлять другой пилот, — расскажут нам о ее судьбе или просто умолчат о ней?

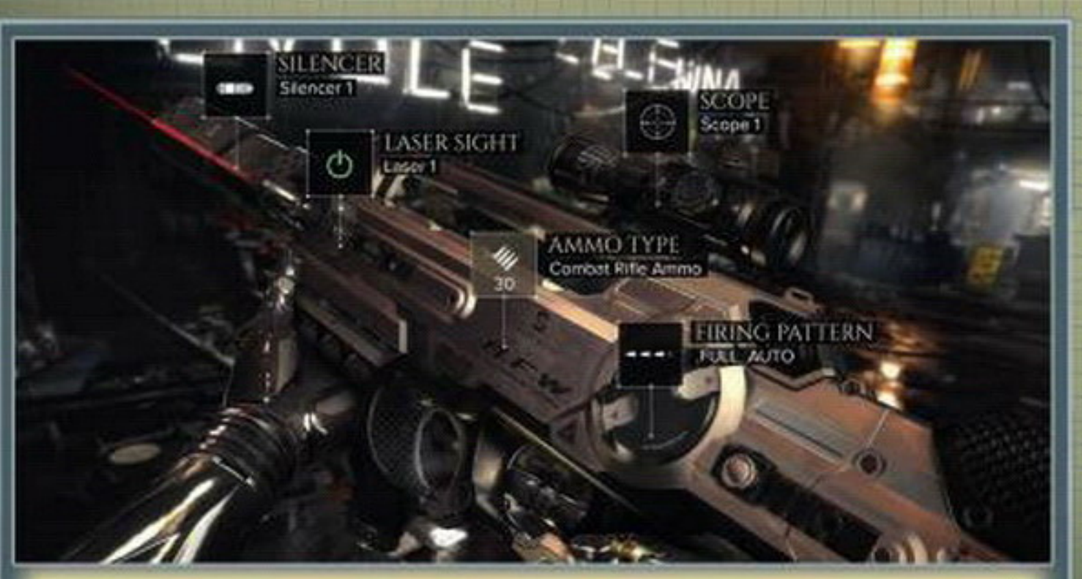
Вопрос второй: кто этот здоровяк?

Впервые увидев огромного механизированного мужчину, мы сразу вспомнили Гюнтера Германа из первой **Deus Ex**. У «новичка» тоже грузное телосложение, чудовищный акцент, механические имплантаты всего на свете и проблемы с глазами. В конце концов, не зря же книга **Icarus Effect** рассказала и о том, как знаменитый своей ненавистью к лимонной газировке кибернемец стал таким, каким мы видим его в Deus Ex? Проапгрейдили Германа в 2027-м — к 2029 году ему самое время вовсю действовать.

Но... всегда есть «но». Во-первых, акцент здоровяка из трейлера больше подходит клюквенному русскому, чем немцу. Во-вторых, к 2029 году Герману должно быть не больше тридцати, а оппонент Дженсена выглядит явно старше. В-третьих, одна из иллюстраций в майском Game Informer, строго говоря, разбила нашу теорию в пух и прах: этого человека зовут Виктор Марченко, он один из высокопоставленных членов «Общества по защите прав аугментированных» (Augmented Rights Coalition), штаб которого расположен в Праге.

С другой стороны... поговаривают, что Mankind Divided подведет нас непосредственно к событиям Deus Ex. То есть вполне вероятно, что мы увидим и Германа, и, может быть, даже Анну Наварре. Боб Пейдж в трейлере уже засветился, так что все возможно.

А еще в 2029-м родился Джей Си Дентон.



Детализация оружия Адама Дженсена традиционно впечатляет.

Разработчики обещают еще больше необычных хакерских имплантатов и гаджетов для тихого устранения врагов.

Согласитесь, Виктор Марченко, участник «Общества по защите прав аугментированных», подозрительно похож на Гюнтера Германа из первой Deus Ex.

Фреска Микеланджело на потолке Сикстинской капеллы изображает момент наделения Адама душой, Бог дарует ему жажду познания. По Deus Ex все это есть в самом человеке от рождения.

Вопрос третий: к чему это все?

Сюжет новой Deus Ex строится вокруг тех же проблем, что и Human Revolution, однако поднимает их на новый уровень. Mankind Divided тоже противопоставляет друг другу сильные и слабые стороны трансгуманизма. Но теперь, когда аугментированных людей сочли опасными и начали травить, конфликт стал куда острее.

И опять Адам Дженсен сопоставляется с мифическим Икаром, превзошедшим возможности человеческого тела. Однако в этот раз ему не суждено сгореть, долетев до солнца. Да, Дженсен никогда об этом не просил. Тем не менее в этот раз он стоит ровно и уверенно, и он уже не печально известный Икар.

Последний кадр — прямая отсылка к «Сотворению Адама» Микеланджело. Но если руки Бога и Адама на знаменитой фреске не соприкасались, подчеркивая несовместимость небесного и земного, то здесь все наоборот. Человек по Deus Ex сам себе бог. Где он? Вот он. Совсем близко. Deus ex machina в самом буквальном смысле.

Дженсен вырос — многое повидал, многому научился. Он больше не прикрывает задницу Шарифу и его компании. К началу Mankind Divided Адам будет работать на «Интерпол», который, как известно, контролирует секретная организация Majestic 12. Мы это знаем — знает ли об этом Дженсен? Скорее всего, теперь у него точно будут собственные мотивы. Уже сейчас мы знаем, что он не до конца доверяет своим работодателям и осознанно сливает информацию еще одной тайной организации.

Дальше Mankind Divided плавно переходит ко всей теневой катавасии первой Deus Ex. Глобальные корпорации (Versalife, Sarif Industries, Picus), иллюминаты, физиономия Боба Пейджа, хорошо знакомая пятерня Majestic 12, держащая глобус... и Дженсен, который должен встрять в их игру. «Они действуют исподтишка уже долгие годы: изменяют будущее, манипулируют жизнями, управляют информацией. Невинные гибли, пока они играли в свою игру», — говорит Адам в трейлере. То есть он в курсе дел.

«Я не позволю этому повториться...» До событий первой Deus Ex еще двадцать три года. Многие заговорщики в 2052 году все еще живут и здравствуют. Почему Адам не справился?

Вопрос четвертый: имеет ли выбор значение?

Побочные задания обещают стать еще более нелинейными и сильнее влиять на сюжет. Если раньше от наших решений зависело в основном то, получим мы деньги или нет, и лишь изредка нам открывался новый путь для выполнения сюжетного задания, то в Mankind Divided разные стороны конфликта требуют взаимоисключающих услуг и даже карают за невыполнение. Может статься так, что вооруженные британоголовые «последствия» придут выяснять отношения в разгар секретной операции.

Насколько далеко зайдет такая нелинейность, сказать пока трудно — и трейлер тут скорее дразнит, чем дает намеки. В самом начале Адам спасает от полиции молодого парня с кучей имплантатов — Ивана Берка. Далее в ролике чередуются кадры, которые можно условно разбить на два сюжета: *«Дженсен громит сборище террористов, где присутствует и Иван»* и *«Дженсен безуспешно пытается догнать Ивана, устраивающего взрыв в центре города»*. Что это — части одного сценария или разные варианты развития событий? Может, если бы Адам не спас Берка при погроме, взрыв был бы предотвращен? Или нам просто показали кусочек сюжета: мы спасем парня, чтобы с его помощью проникнуть в террористическую ячейку, а потом попытаемся сорвать теракт?

Вопрос пятый: чему нас научат?

Количество доступных Дженсену имплантатов вырастет вдвое — по-видимому, Адам сможет имплантировать себе то, что раньше просто носил в руках. В трейлере он вырубает часового электрошокером, вживленным в запястье, и оглушает нескольких полицейских встроенным P.E.P.S. — нелетальной импульсной пушкой. Там же демонстрируется и новое применение имплантатов-клинков: герой не только дерется ими в рукопашной, но и «отстреливает» один из них во врага.

Кроме того, в ролике Дженсен нокаутирует одного из террористов, влетев в него с разбегу на бешеной скорости. Может, это и для красоты, но мы поставили бы на то, что это тоже одна из новых способностей. А завершается трейлер красочным превращением кожи Адама в пуленепробиваемый черный кристалл — скорее всего, защитный имплантат, действующий пару секунд... или спецэффект ради красивой монтажной склейки.

Новые улучшения должны разнообразить игру любителям шумного прохождения. По словам авторов, Human Revolution была заточена в основном под скрытность, поэтому в этот раз они приложили массу усилий к тому, чтобы переработать перестрелки.

Хотя ущемлять стелс никто не собирается, будут и для этого пути новые имплантаты — например, хакерские. А самое главное, будут нормальные боссы, которых можно победить не только в лобовом столкновении. Может, нас ждет что-то вроде финального боя дополнения **The Missing Link**? Тоже не предел мечтаний, конечно, но всяко лучше, чем в оригинале.

■■■

После посредственной «перезагрузки» **Thief** у многих появились причины (и вполне справедливые) усомниться в **Eidos Montreal**. Однако будем все же учитывать, что «Вором» занималась другая команда.

За Mankind Divided отвечают те же люди, что за Human Revolution. Жан-Франсуа Дюга и Дэвид Анфосси по-прежнему возглавляют разработку (хотя к ним и примкнул Стефан Руа из команды Thief), за художественным оформлением следит Джонатан Жак-Бельтет, за сюжетом — Мэри Демарл, музыку пишет Майкл Макманн... Словом, наверху — плюс-минус без перестановок.

В остальном Eidos Montreal выкатывают обычные обещания: поумневшие противники, больший акцент на возможность пройти игру как в лоб, так и скрытно, более интересное и интерактивное окружение, более, более, более...

Все наверняка будет хорошо. Если, разумеется, что-нибудь не пойдет не так. ■

Будем ждать?
Да.

Процент готовности: 60

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР
ТАНКОВЫЙ ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
MAIL.RU GROUP

РАЗРАБОТЧИК
OBSIDIAN
ENTERTAINMENT

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
AW.MAIL.RU

ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

Родион Ильин

ТАНКОВЫЙ МОДЕРН

ARMORED WARFARE

Пришедшая из Беларуси **World of Tanks**, с ее достаточно простой геймплейной механикой, оказалась настолько популярной, реиграбельной и золотоносной, что со временем стали появляться похожие проекты.

Даже **Obsidian Entertainment**, известная по ролевкам **Neverwinter Nights 2**, **Fallout: New Vegas** и **South Park: The Stick of Truth**, неожиданно решила попытать удачу на ниве «танчиков». Но переосмыслив концепцию. Их **Armored Warfare** совсем недавно прошла закрытый альфа-тест, в котором мы и поучаствовали.

ШЕСТИСОТЫЙ «ТИГР»

Если вы играли в World of Tanks, многое здесь покажется знакомым и привычным. Большая часть отработанных рефлексов срабатывает идеально.

Схема PvP-боев тоже привычная: две команды по пятнадцать человек (система матчмейкинга работает очень шустро) пытаются отвоевать у противника базу или же просто превратить в груду металла чужие высокотехнологичные танки.

И ключевое слово здесь — высокотехнологичные. Главная отличительная особенность Armored Warfare касается самой техники. Легендарные Т-34 и «Тигры» времен Второй мировой остались в музеях военной истории. Мы садимся на последние модификации Т-90, «Леопарда» или какого-нибудь «Абрамса».

Высокотехнологичного оборудования у современных разработок не в пример больше, так что простор для тактических маневров открывается более широкий. Нам будут доступны средства для создания дымовых завес, комплексы активной защиты, сбивающие вражеские снаряды, и прочие хитроумные устройства. Хотя проверенная тактика пряток по кустам в игре тоже пригодится.

А если военная промышленность какой-нибудь державы выдаст новый любопытный образец боевой техники, разработчики вполне могут добавить его в игру. Так, уже обещан новейший отечественный танк «Армата», который впервые показали во время парада Победы на Красной площади в этом году. С его создателями с «Уралвагонзавода» Obsidian Entertainment, как выяснилось, сотрудничает уже давно.

Впрочем, найти открытые источники с характеристиками даже суперсовременных машин в наш век всеобъемлющего интернета нетрудно. «Если мы чего-то не можем раздобыть, то все равно добиваемся как можно более точного соответствия. Порой нам волей-неволей приходится идти на компромиссы ради геймплея, так что нехватка данных никогда особенно не мешала», — говорят разработчики.

Еще одна особенность проекта в том, что Obsidian не пытается в точности воссоздать всю линейку техники той или иной нации, а предпочла собрать самые интересные образцы со всего мира. Да и само понятие «наций» в Armored Warfare заменили понятием «поставщиков» (в бете таковых пока двое). У поставщиков игрок сможет покупать разные машины, в том числе премиальные танки, дающие больше кредитов по итогам боя.

На сегодняшний день в игре без малого сорок единиц техники — от привычных отечественных, американских и немецких танков и до более редких французских, итальянских и британских образцов. Начинаем игру мы на машинах пятидесятых-шестидесятых годов и постепенно зарабатываем на тот же «Абрамс». После релиза авторы обещают расширять «танкопарк» дальше — нас ждут машины родом из Чехии, Польши, Словакии, бывшей Югославии, Швеции, Китая и других стран.

Наконец, третье ключевое отличие — совместные PvE-миссии, в которых игроки будут оттачивать командирские навыки. В этом режиме авторы планируют раскрывать и сюжет. События происходят в недалеком будущем, а мы становимся руководителем частной военной компании, ведущей войны по всему миру. Обещаны разнообразные боевые задачи, по сложности не уступающие классическим PvP-битвам, — правда, для этого у компьютера всегда будет численное преимущество.

Впрочем, этот режим у нас оценить не получилось — его покажут лишь на поздних этапах ЗБТ.

ПЯТЬ ПАЛЬЦЕВ, И ВСЕ РАЗЛИЧНЫ

Зато мы повоевали против других игроков. Первое, на что обращаешь внимание: бои ощутимо динамичнее, чем в World of Tanks. Игроки реже поджидают жертву в укрытии и чаще обмениваются залпами из главного калибра прямо на ходу. Современные силовые установки способны толкать вперед многотонные махины почти со скоростью малолитражек. Разработчики говорят, что изначально техника даже уходила на поворотах в заносы и могла

Совсем необязательно тратить время на объезд домов. Можно просто протаранить их насквозь. Равно как и бетонные заборы, пальмы и припаркованные вдоль дороги автомобили.

В дни бета-тестирования можно было испытать девять боевых машин — от юркого американского ББМ LAV 150-90 и советской самоходки «Жало-С» до итальянского танка OF-40 и «француза» AMX-10P.

Технику Софи и Марат поставляют самую разную, из разных уголков земли. Позднее к ним присоединятся новые торговцы оружием.

Создавая эту карту, авторы вдохновлялись фотографиями типичных восточноевропейских городов с многоквартирными «коробками». Кстати, с этой высотной позиции очень удобно обстреливать цели внизу.

перевернуться, — пришлось сделать ее устойчивее.

В целом стратегия привычная: нужно по уму выбирать позицию для атаки, заходить с флангов, учитывая рельеф местности, постоянно следить за перемещением врагов, эффективно использовать достоинства и сводить к минимуму недостатки своей машины.

У каждого из пяти местных классов свои сильные и слабые стороны. Первыми в бой обычно устремляются боевые бронированные машины вроде английского Swingfire. ББМ шустрые и юркие, но довольно хилые. Тем не менее именно они лучше прочих подходят для разведки и захвата базы: если игрок на такой технике достигнет очерченного круга, секунды начнут отсчитываться с удвоенной скоростью.

Когда враг будет «засвечен», в сражение вступит главная ударная сила — основные боевые танки. У них самый большой запас прочности и мощнейшее вооружение. Однако ОБТ довольно приметные и уступают в скорости остальным машинам, подобраться на них незамеченным едва ли получится. Такие танки подходят для удержания позиций и прикрытия более маневренных союзников.

Например, группы легких танков. У них хуже броня, но выше маневренность, к тому же они точнее стреляют на ходу. Это позволяет уклоняться от вражеского огня. А если неприятель все-таки прижмет, есть шанс ускользнуть, воспользовавшись дымовыми гранатами. У легких танков их самый большой запас.

Класс истребителей танков разработчики по-простому зовут «снайперами». ИТ почти обделены броней, зато имеют мощные скорострельные пушки. Это нечто среднее между ББМ и ОБТ, но сильно отличается тактика. Придется выучить расположение всех кустов на карте: спрятавшись, машина получает плюс к скрытности. Кроме того, она умеет выцеливать самые уязвимые места на корпусе противника при помощи способности «снайперская точность».

Еще один класс, который любит бить на расстоянии, — самоходные артиллерийские установки. Артиллерия атакует по большой площади и может накрыть несколько вражеских танков, непредусмотрительно сгрудившихся в одном месте, — при этом они необязательно должны находиться в прямой видимости. Кроме того, у САУ есть особые снаряды: одни блокируют на время показ мини-карты у соперников, вторые «засвечивают» технику неприятеля в зоне своего действия.

БРОНЯ КРЕПКА, И... НУ, ВЫ В КУРСЕ

«Мы не стремились создать симулятор. Мы хотели сделать игру, доступную простым пользователям», — говорит Рич Тейлор, директор проекта. Принцип «сел и поехал» срабатывает здесь на ура. Но осознание того, что для победы нужно много больше, чем безостановочно жать на гашетку (для удобства стрельбы предусмотрена автокоррекция), приходит после десятка бесславных кончин.

Как и в World of Tanks, здесь очень важен «накат» и отработка тактики. И, конечно, на стоковой машине переть на амбразуру бесполезно, разберут на запчасти в первую минуту. Помимо улучшения орудий и брони, можно назначить командира и выбрать членов экипажа, которые будут расти в уровне, открывая новые способности.

В ходе сражения игра учитывает кучу мелочей, которые так любят «танкисты» со стажем. Взять хотя бы броню. На разных образцах техники она смоделирована по-разному — и отличия вам тоже придется изучить. Определенные типы брони эффективно защищают от конкретных боеприпасов, и наоборот. В свою очередь, боеприпасы делятся на бронебойные, кумулятивные, противотанковые управляемые ракеты (ПТУР) и фугасы, и у всех свои особенности.

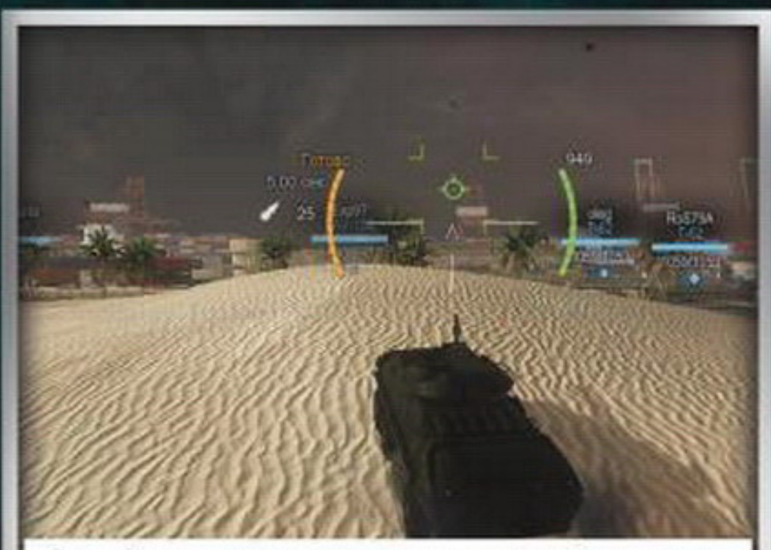
Скорость полета снаряда и его траектория тоже обсчитываются в зависимости от ряда факторов, в том числе типа орудия и самого снаряда. Авторы экспериментируют с влиянием на траекторию бокового ветра, и, если все сложится, позднее этот функционал может попасть в игру

Наконец, при расчете повреждений система анализирует, под каким углом находился танк в момент попадания и каков наклон его брони. Традиционно следует поворачиваться к неприятелю самым крепким боком. Не забыли в Obsidian Entertainment и о рикошетах, ведь сегодня без них не обходится ни один уважающий себя боевик про военную технику.

■ ■ ■

Судя по увиденному нами во время ЗБТ, у разработчиков получается добротная альтернатива именитым «Танкам». Чуть более динамичная, с парком новой техники, которая не может появиться в WoT в силу привязки к временному периоду, и выполненная на современном техническом уровне. В основе Armored Warfare лежит движок CryENGINE, благодаря которому подорванные башни танков по-голливудски отлетают в сторону, антенны ритмично раскачиваются в такт движению, а опорные катки правдоподобно прыгают по всем неровностям рельефа и вязнут в топком грунте.

Этой игре определенно стоит дать шанс. Ведь любая конкуренция на рынке в конечном счете всегда в плюс потребителю. А в данном случае — нам, игрокам. ■



Разработчики изучали, в каких декорациях больше всего воюют в современном мире, и на основе этого создавали карты. Вот один из результатов мини-исследования — промышленный порт на краю пустыни.

Авторы не исключают, что в будущем позволят плавающим боевым машинам (ПТ-76, БМП) свободно преодолевать водоемы. Но пока подходящих для этого рек на картах нет.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Obsidian Entertainment готовят «убийцу World of Tanks». Очень любопытно будет посмотреть на эту битву титанов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60%

В РАЗРАБОТКЕ

БЕРЕГИТЕ ДРАКОНОВ

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
MICROSOFT STUDIOS
РАЗРАБОТЧИК
PLATINUM GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
XBOX.COM/EN-US/GAMES/SCALEBOUND
ДАТА ВЫХОДА
НЕИЗВЕСТНО

Светлана Нелипа

SCALEBOUND™

«Если я буду много болтать, **Microsoft** сбросит меня с небоскреба...» — полушутливо говорит геймдизайнер Хидэки Камия, руководитель разработки **Scalebound**.

С анонса игры на прошлогодней E3 прошел без малого год, а **Platinum Games** по сей день точно не назвала даже жанр. Хотя, памятуя о прежних достижениях студии (**Bayonetta**, **Metal Gear Rising: Revengeance**, **Vanquish**), примерный диагноз поставить все-таки можно. Нас явно ждут бои на зашкаливающих скоростях, чисто японский пафос, а заодно — гигантские ящероподобные чудовища высотой с многоэтажный дом.

«Вспомните, что разработчики умеют делать лучше всего. Именно этим они сейчас и заняты!» — вторит нашим мыслям хитрая Microsoft, задумавшая превратить игру в эксклюзив для Xbox One.

Желая пролить свет на один из самых загадочных проектов этого года, мы провели маленькое расследование и проанализировали все, что на данный момент известно об игре.

Приручить дракона — или наоборот

В юности Хидэки Камия с восхищением рассматривал Годзиллу в кино, изучал научные статьи о динозаврах и запоем играл в ролевую игру **Sorcerian**, где нужно было сражаться с драконами. Неудивительно, что страсть к большим и грозным зверюгам однажды оформилась в Scalebound.

«Мы просто решили сделать такую игру, в какую нам самим всегда хотелось поиграть. И внезапно оказалось, что это фэнтези», — признается геймдизайнер.

Никогда прежде в Platinum Games не придумывали чисто фэнтезийные миры, во всех их проектах были элементы футуризма и научной фантастики. Вот и теперь главный герой всаживает арбалетные болты точно промеж глаз гигантским ящерам под зажигательное техно в наушниках.

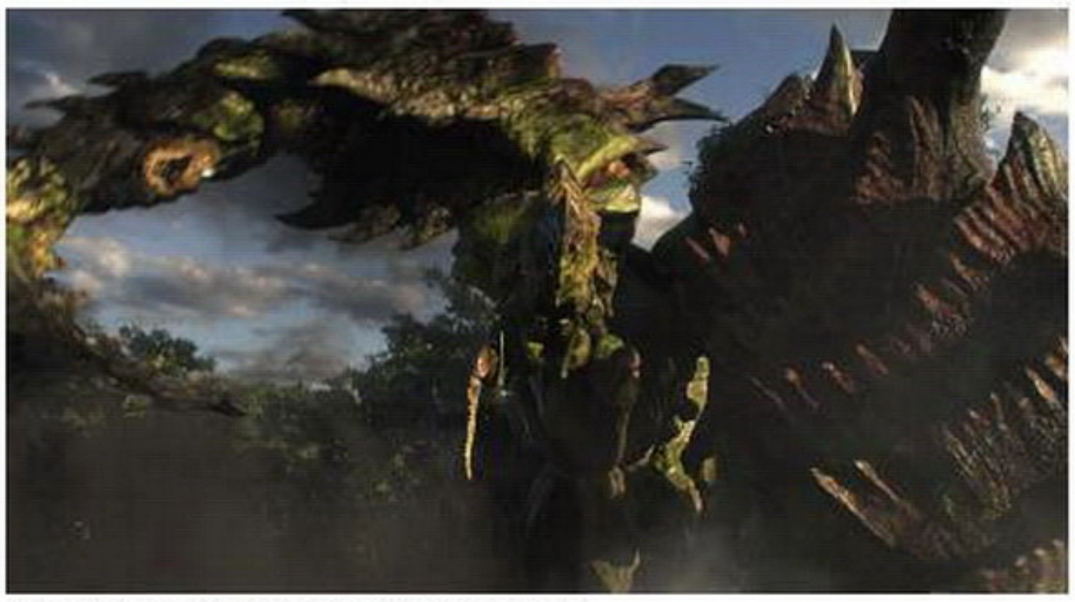
В молодом человеке (имя его пока остается загадкой) с первого взгляда узнается классический Данте из **Devil May Cry**. Нарочно его таким нарисовали или «все совпадения случайны», сказать сложно; вероятно, в представлении японцев именно так и должен выглядеть любой воинственный европеец — худощавый блондин с решительным лицом и чертиками в глазах.

Второе главное действующее лицо — вернее сказать, морда — ручной дракон. Эти зверюги могут быть герою не только врагами, но и верными союзниками. Хотя еще не известно, кто кого приручил — парень дракона или совсем даже наоборот. Чай, гигантский ящер — это вам не карманный пикачу.

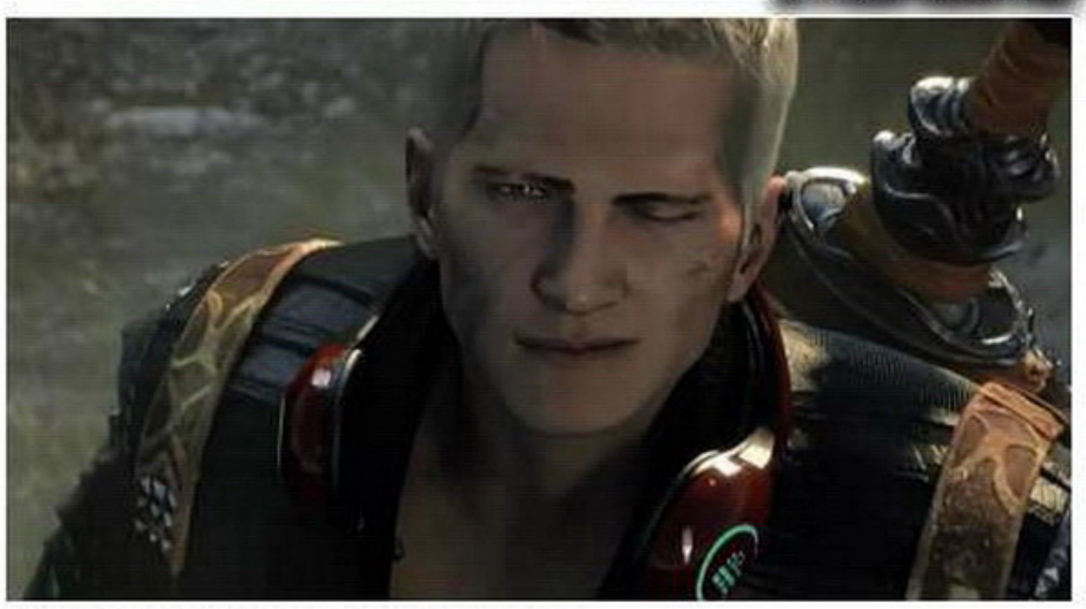
Человека и огнедышащего монстра связывают не только некие духовные скрепы, но и биологические механизмы на генетическом уровне. В разгар битвы тело и лицо парня покрываются чешуей, и уже через мгновение воин в непробиваемых доспехах,

Парень и дракон, главные герои новой истории.

Друзей выбирают не по внешности, не так ли?



Первого противника сложно опознать — не то дракон, не то медведка-переросток.



История главного героя не уникальна. Есть и другие породнившиеся с драконами.

Между двух фэнтезийных исполинов человек выглядит словно муравей.

Обычное лицо обычного парня на глазах покрывается драконьей чешуей.

сидя верхом на грозном ящере, кружит над полем брани, испепеляя пламенем недругов внизу. Дух захватывает!

После знакомства со Scalebound начинаешь сомневаться в расхожем постулате, гласящем, что лучший друг человека — это собака. Без драконов в мире игры не воюют и просто не живут. Развитие персонажа немыслимо без огромного чешуйчатого спутника. И даже магия неотделима от них: когда рядом «питомец», герой приобретает нечеловеческие навыки, а его стрелы окутывает магический зеленый туман.

Проще и больнее

Прежде Platinum Games занималась слэшерами, требовавшими от нас предельного внимания и концентрации, — в противном случае враги могли в два счета надавать вам тумаков. В той же Bayonetta искусство эффективно и элегантно сражаться приходилось постигать довольно долго.

В свою очередь, Scalebound рассчитывается скорее на массового игрока. Microsoft хотят получить эффектный блокбастер — быстрый, красивый, и чтобы каждый почувствовал себя охотником на драконов с двадцатилетним стажем уже после первого часа игры. Такой подход подтверждает показанный дебютный ролик.

Вот наш герой мчится сломя голову по тропическому лесу, спотыкаясь о всякие коряги. Камера взлетает над деревьями и показывает огромный игровой мир (по слухам, мы сможем идти куда глаза глядят), на горизонте виднеется скала... которая в следующий миг оказывается шипом на панцире не то дракона, не то динозавра.

Популяция монстров явно не ограничится каноническими драконами. Стоило парню выбежать на опушку, как ему преградила дорогу эдакая перекормленная медведка-мутант. И пока дракон-союзник вгрызался чудовищу в глотку, главный герой выпускал в него заговоренные стрелы. Смертоносное «фаталити» парочка тоже провернула сообща. Взмахом могучего хвоста дракон отшвырнул насекомого-переростка в сторону, а герой, взлетев в мощном прыжке выше деревьев, перерубил врагу конечности и вогнал меч в самое темечко.

Заранее заготовленный ли это спектакль, или в игре нам действительно позволят координировать действия человека и монстра? Очень рассчитываем на второе. К тому же разработчики уверяют, что каждый кадр в видео важен сам по себе и все это было нужно не просто для того, чтобы у нас отвисли челюсти.

Хотя и с этой задачей они справились виртуозно.

Драконья эскадрилья

Не успел паренек перевести дух, как взгляду явилась новая напасть — многоголовая гидра, питающаяся не только человечиной, но и другими монстрами. Во всяком случае, растерзанными останками насекомовидной твари девять огнедышащих голов чудовища полакомиться не замедлили.

Справиться с боссом (скорее всего, это именно босс) вдвоем оказалось невозможно. На счастье героя и его дракона подкрепление не заставило себя ждать. Подмога пришла как с воздуха — еще несколько драконов с седоками на мощных шеях, — так и по земле: из чащи показался местного разлива «трицератопс» с неоновыми прожилками.

Чем закончилось масштабное побоище, авторы не показали. Зато мы теперь знаем, что в сражении смогут участвовать сразу несколько игроков со своими ящерами. По всей видимости, Platinum Games планирует добавить многопользовательский режим, а то и превратить игру в сетевой экшен с драконами (не хотелось бы). Так или иначе, новые подробности обещают теперь не раньше будущей E3.

■■■

Больше всего Scalebound похожа на переосмысленную **Monster Hunter** (там мы тоже охотились за фэнтезийными бестиями) с большим бюджетом. Эта серия, принадлежащая **Capcom**, стала в Японии настоящим социальным феноменом, поэтому неудивительно, что Microsoft хочет повторить успех, но только на глобальном рынке. Если так, то мы совершенно ничего не имеем против. Да и Platinum Games нет поводов не доверять. ■

Будем ждать?

Сезон охоты на драконов, динозавров и прочих фэнтезийных существ открывается куда реже, чем сезон охоты на зайцев или лис. Особенно в игровой индустрии. Может быть, вписывать игру в личный список самых ожидаемых пока рановато, но проследить за развитием концепции определенно стоит.

Процент готовности: 55

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
INTEL CORE i5 3,3 ГГЦ, 6 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL CORE i7, 3,4 ГГЦ, 8 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
CD PROJEKT RED

МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ

ПЛАТФОРМА
PC, PS4, XBOX ONE

САЙТ ИГРЫ
THEWITCHER.COM

СЛОВОМ И СТАЛЬЮ

ВЕДЬМАК III ДИКАЯ ОХОТА

ЯН КУЗОВЛЕВ

Перед выходом «Дикой охоты» по Сети пошла фотография одичавшего главы **CD Projekt RED** Марчина Ивинского с комментарием «вот, дескать, что с людьми несколько лет нечеловеческого труда и масштабной разработки делают».

После марафонского забега в **The Witcher 3** я тоже чувствую себя выжатым как лимон. В сознании проносится космической мощи ураган пережитых событий. Здесь ты один перед незнакомым миром, полным опасностей и тайн. Дыхание приключений бесконечно несет тебя по городам и весям.

После этого становится как-то неловко рассуждать про целостность повествования, ценность для жанра и секс на чучеле единорога. Важно только самое главное: друзья, это поистине была дикая охота.

И вот почему.

ВЕДЬМАК — САМЫЙ УДАЧНЫЙ ГЕРОЙ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда-то давным-давно в мире «Ведьмака» случился вселенских масштабов катаклизм, называемый Сопряжением Сфер, после чего там появились разномастные чудовища, волшебные звери и прочие бестии. Жить обычному люду стало намного веселее и опаснее. Поэтому в конце концов появилась особая каста воинов, умеющих справиться с большей частью сверхъестественных бед. Иными словами, ведьмаки — мутанты с ускоренным метаболизмом.

Эти господа много чего могут — например, химере голову оттяпать, проклятье снять, просидеть полдня по уши в нечистотах, чтобы потом всадить неведомой твари серебряный клинок промеж глаз... Словом, помогают людям в непростых жизненных ситуациях. Не бескорыстно.

В этом плане ведьмак — идеальный главный герой, потому что он может взяться за любую работу и это не будет выглядеть нелепо.

Картинка не передает всего настроения, но погода в игре невероятно эффектная.

События второй части находят отклик в «Дикой охоте», дают дополнительные сцены и задания. Не забывайте держать сохранение под рукой.

Спаситель галактики Шепард, будто завзятый психолог, ведет с друзьями душеспасительные беседы, помогая им преодолеть свои комплексы и давние травмы. Драконорожденный убивает крыс в подвале, и это вроде как традиция такая.

Ведьмак занимается неблагодарной работой, и это полностью соответствует характеру персонажа, потому что миру не нужен герой, ему требуется профессионал.

Буйного, неуправляемого Тревора в **Grand Theft Auto 5** сделали отражением коллективного бессознательного любого игрока в GTA — и он органично вписывается в геймплей. С Геральтом история почти та же: это тот персонаж, чьи действия по ходу игры не будут вызывать лишних вопросов.

«ДИКАЯ ОХОТА» ВЕДЕТСЯ В ОГРОМНОМ МИРЕ

Из достаточно компактного и структурированного мира второго «Ведьмака» мы переносимся в открытый мир, где исследуем часть Северных королевств — земли по берегам реки Понтар (часть оккупированной Темерии и Редании) и архипелаг Скеллиге на западе.

Весь этот простор в «Дикой охоте» ощущается целостным, как в **Morrowind**, где все было чужим и новым, — вспомните хотя бы дома-грибы у могущественных Телванни или напоминающие костяные панцири постройки Дома Редоран. С поправкой на то, что в «Ведьмаке» нам рассказывают злую восточноевропейскую сказку.

Вас с головой погружают в эту мифопоэтику, и действует она намного эффективнее, чем привычные истории про рыцарей и драконов. Здесь колдуньи ворожат на козьем молоке и крови, там леший бродит и травницы накладывают могущественные проклятия на отрезанные лошадиные головы. Геральт живет на земле чудес — разобраться во всех этих чурах, бесах и химах с ходу не получится. В «Дикой охоте» смешан фольклор из самых разных культур, не исключая и скандинавскую: на Скеллиге и обычаи иные, и обитают там совсем другие твари.

С другой стороны, здесь могущественные правители ведут войны за территорию, в подвалах и на чердаках заговорщики разрабатывают очередной коварный план, а на архипелаге викинги выбирают нового короля — словом, внутренних интриг тоже хватает. Ближайший ориентир — «Игра престолов», второй по важности источник вдохновения у разработчиков из CD Projekt RED.

Локации в «Дикой охоте» сильно отличаются по настроению. У каждой из них своя цветовая палитра, и, когда впервые попадаешь к викингам, складывается впечатление, что игра резко изменилась. На Скеллиге есть места, куда решительно не стоит заходить слабым духом, — кладбище драккаров, угасший маяк, на котором поселился полтергейст, логово ледяного великана.

В Велене на отдельном острове тоже не стоит задерживаться — по округе бродят утопцы, рядом с мрачной заброшенной башней копошатся в мертвых телах чумные крысы. Над неприветливым Новиградом зловеще алеет закат, на ведьминых болотах ветер еле колышет развешанные по иссохшим веткам деревьев сласти.

В Оксенфурте же, напротив, всегда чисто и по улицам не гуляют сомнительные личности, на центральной площади дают представление скоморохи — у всех NPC свой распорядок дня, и к ночи выступление прекращается.

Неподалеку от Новиграда можно найти безумной красоты пасеку и цветочные поля; рядом растут подсолнухи, сквозь облака пробиваются солнечные лучи — кажется, скоро будет гроза. И верно, погода резко меняется, и вот уже ветер гнет деревья и гонит облетевшие листья. В статике красоту мира не передать, особенно когда мчишься на коне сквозь ливневые струи под фолк Марчина Пшибиловича и напевы коллектива Percival.

Сразу отправиться куда хочешь не выйдет, сначала нужно пройти пролог в Белой Роще, где вас постепенно вводят в курс дела и дают познакомиться с разными вещами и занятиями. Но стартовая локация совсем не кажется банальным обучением: здесь запросто могут убить, в заброшенной деревне стенает дух полуденницы, а в Роще свирепствует разъяренный грифон.

Кажется, что в прологе дизайнеры поработали вполсилы, потому что самое интересное начинается как раз с того момента, когда Геральт отправляется в Велен. Вот оттуда можно ехать куда угодно — хотя до архипелага требуется плыть на корабле, а через Понтар не пускают без грамоты, — разве что до крепости Каэр Морхен сразу не добраться.

Мир в «Дикой охоте» не бесшовный — непрерывный масштабный переход от крепости Каэр Морхен до Белой Рощи, а потом через Велен и Новиград (карта невероятных размеров) к островам Скеллиге невозможен. Если дойти до края земли, Геральта против воли развернут обратно.

Интерфейс детально настраивается, и от лишних надписей на экране можно легко избавиться.

И В НЕМ ЕСТЬ ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ

Важно не только нарисовать и придумать пространство, но и сделать его интерактивным, дать игроку стимул исследовать мир. Делать это можно по-разному, однако в этом случае речь не о побочных квестах, а просто о наполнении мира разными мелочами.

В **Skyrim**, например, хорошо работала система достопримечательностей. Пробираешься сквозь скалы — там пещерка, тут заброшенная крепость с вампирами, ой, напоролся на затопленный форт с культистами. Штуки совершенно необязательные, но создающие глубину.

В **Inquisition** открытый мир структурировали по-другому: закрой разломы, собери ресурсы, потопчись рядом с приметными вехами. За решение всяких необязательных штук игрок получает очки влияния и на них «покупает» доступ в новые локации. Ну или открывает закрытые места на уже доступных.

В «Дикой охоте» по карте разбросан ворох вопросительных знаков. Что скрывается за каждым — неизвестно, но Геральт то и дело натыкается на полуразрушенные крепости или, допустим, ищет потерянные контрабандистами товары. В лагерях сидят разбойники, держащие в заложниках торговцев, чудовища бродят по пещерам, пугая местных. Если взяться за зачистку территории, можно привлечь в заброшенные селения людей, в поселки начнут заглядывать странствующие купцы и продавать редкие товары.

Иногда на трупах разбойников обнаруживаются записки и карты — это открывает отдельную серию поручений по поиску сокровищ. Геральт может искать чертежи доспехов и оружия, присущего другим ведьмачьим школам, а также редкие артефакты и материалы для ремесленного дела и зельеварения.

Наконец, бродить по карте стоит ради распечатывания мест силы, дающих герою дополнительные очки на развитие талантов, а то обычная прокачка продвигается слишком медленно, «естественным» образом Геральт получает очень мало очков.

Иногда происходят случайные события: разбойники нападают на мирных жителей, в бордель заявляются викинги и устраивают дебош. Квестами это назвать сложно, и вообще можно просто проигнорировать — «Дикая охота» не делает мелкие поручения добровольно-принудительными, а представляет их как дополни-

Достаточно часто «Дикая охота» прикидывается хоррором, местами у игры это получается.

Самый гуманный способ лишить противника жизни. Обычно ведьмак не церемонится и отсекает полтуловища.

Для лошади можно подобрать шпоры, седло и отдельные сумки для грузоподъемности.

тельный пласт геймплея. Дизайнеры лишь намекают игроку — вон на том острове точно что-то есть, наверное, оно сторожит сокровище и с радостью обглодает тебе лицо.

А еще здесь есть задания с кулачными боями, лошадиными скачками и гвинтом — коллекционной карточной игрой с отдельной механикой и серьезными движениями вне игры: коллекционированием, составлением колоды, перепродажей карт и отыгрыванием редких экземпляров у опытных картежников.

ВСЕ, ЧТО ДЕЛАЕТ ГЕРАЛЬТ, РАСКРЫВАЕТ СЮЖЕТ

Лучше всего «Ведьмак» проявляет себя в квестах. Основные и побочные поручения в игре тесно переплетены, поэтому, чем бы вы ни занимались, каждая ситуация кажется важной. Без лишних подробностей: Геральт разыскивает Цири, постепенно восстанавливая картину происшедшего по рассказам разных персонажей. Поиски девушки приводят ведьмака в разные места и заставляют принимать непростые решения. На своем пути он встретится с ведьмами, поучаствует в разборках криминальных банд, изумится наглости чародейских заговоров и займется театральной постановкой. Главная линия то ветвится, то соединяет несколько развилок, но почти всегда у Геральта есть несколько ниточек, за которые он может потянуть.

Хотя чаще всего вы будете переключаться на другие занятия, потому что «Дикую охоту» делали не по принципу «вот основная линия с разными миссиями, а вот все остальное».

Куда только не забрасывает Геральта в поисках приключений

В поздних The Elder Scrolls заметна схематичность — интересные ветки наверняка будут у Темного братства или той же гильдии магов. Обязательно окажется веселым квест от Шеогората. Возможно, будут неплохие задания у прохожих, но, скорее всего, это очередное подай-принеси без всяких попыток раскрыть характеры персонажей или особенности мира.

Еще сильнее подчинена системе Inquisition. Основное внимание уделено сюжетным заданиям на отдельных локациях, а побочные поручения в открытом мире в стиле «приведи козу» вызывают только раздражение. У каждого сопартийца есть персональные задания: убей недобрых колдунов, собери пять кусков чего-нибудь, иногда — прими важное решение. Это предсказуемые штуки, закрывающие арку с персонажем, дело кончается либо сексом, либо дружбой.

Для CD Projekt RED это первый опыт работы над открытым миром, и в результате вместо того, чтобы играть по правилам, история про Геральта начинает удивлять. Думаете, что выполните какой-нибудь мелкий квест и получите награду? Черта с два. Легкомысленное задание по поиску хореографа для кабаре может обернуться мрачной историей в стиле финчеровского Se7en, с расследованием в прозекторской и поиском серийного убийцы.

В ОТКРЫТОМ МИРЕ СЛОЖНЕЕ УДЕРЖАТЬ ИГРОКА И ПРАВИЛЬНО ПРЕПОДНЕСТИ СЮЖЕТ

Как раз поэтому в CD Projekt RED постарались сделать побочные и обязательные задания равнозначными. Это не значит, что в «Ведьмаке» нет проходных квестов, просто система работает по-другому. Есть длинные многоступенчатые ветки, а есть небольшие истории с неочевидным решением.

Основные задания переплетаются с дополнительными и раскрывают персонажей и мир с разных сторон. Несколько побочных квестов в прологе, в том числе просьба упокоить утопленницу, складываются в единую картинку после того, как вы поохотитесь на грифона. Последствия всяких мелочей становятся видны уже на большой земле — не то что они сильно влияют на концовку, но дают штрихи к общей картине.

Некоторые решения, принятые по ходу второстепенных квестов, влияют на обязательные задания. Мало того, что по вашей вине могут начать жечь нелюдей на кострах, так еще и остальные откажутся помогать — не потому, что ведьмак мерзавец, а потому, что на улицу страшно выйти.

Вторая часть делилась на три акта, игру было удобно планировать и настраивать ветки с последствиями. После каждого акта мы попадали в новую локацию и вернуться уже не могли. В третьей ограничения если и есть, то только по уровню — после пролога сюжетные задания можно выполнять в любой последовательности.

Ну и, само собой, чтобы вы раньше времени не задели какой-нибудь триггер, некоторые места на карте от вас закрыты. Магическая дверь в подземелье не отворится раньше времени, в крепость не пустят и так далее. Это касается в том числе и побочных миссий — просто так в роскошное

Викинги со Скеллиге вежливы, на большой земле нарваться на неприличную тираду намного проще.

поместье с садом-лабиринтом прохожих не водят, только если вы взяли нужный квест.

В силу специфики «Ведьмака» ваши решения приводят к разным последствиям, но, поскольку «Дикая охота» не разбита на акты, дизайнерам требовалось придумать, как оставить весь мир доступным и при этом зафиксировать точку невозвращения.

Для этого в игре, как в **Fable**, имеется переломный момент, после которого можно наблюдать за последствиями. Перед этим игра вас предупредит и попросит разобраться с нерешенными делами, причем некоторые задания после этого события пройти уже будет нельзя. Хотя весь игровой мир по-прежнему остается доступным.

Отдельная история складывается с заказами на чудовищ. Как и прежде, Геральт выслеживает монстров, изучает их, а потом разбирается с проблемой самым эффективным способом.

В отличие от второй части, в третьей ведьмаку не требуется искать у торговцев книги с советами по истреблению чудищ. Чаще всего заказы выполняются по одной схеме: поговорил с заказчиком, послушал свидетелей, пришел на место, где последний раз видели монстра, и по кровавым следам выследил его до логова.

В паре случаев конфликт можно разрешить мирным путем, в другой ситуации необходимо сперва подготовить приманку. Но обычно заказы обходятся без подобных мелочей, да и чудовища порой повторяются — ждешь к двадцать пятому, последнему, заказу что-нибудь эпическое, например страшного высокоуровневого дракона, а тебе вместо него выдают третьего по счету грифона, только с разноцветным оперением.

В очень редких случаях можно заметить польский язык в локализации

Что печалит больше, после прохождения сюжетной ветки не появляется ни новых заказов, ни побочных историй. С другой стороны, на островах и по углам карты имеется столько всего, что есть шанс просто пропустить какого-нибудь особо вредного и совсем необязательного монстра.

СРАЖЕНИЯ ТРЕБУЮТ СНОРОВКИ, А НЕ ТОЛЬКО УЧИТЫВАЮТ СКУЧНЫЕ ЦИФРЫ

По ряду уже понятных причин Геральту неизбежно приходится решать проблемы холодной сталью и серебром. Свои трюки он учит постепенно и сначала пользуется двумя обычными цепочками ударов. Быстрая комбинация едва царапает чудовищ, а на разрывающие удары нужен основательный замах. От вовремя заблокированного удара можно перейти в контратаку или как следует оттолкнуть неприятеля и с хрустом воткнуть в лежачего меч.

Со временем появляются новые приемы — молниеносный финт, поражающий всех вокруг, или увесистый рассекающий вертикальный удар. Во время боя накапливается адреналин, и от него некоторые атаки становятся смертоноснее — тот же рассекающий удар можно как следует «зарядить».

Маневрировать можно по-разному, от особо серьезных атак проще увернуться перекатом, что-то точечное лучше избежать, резко шагнув в сторону, причем оба движения очень важны. На перекат уходит много времени, и после него сложнее провести удачную атаку.

Если поймать ритм, поединок больше будет напоминать танец. Геральт не выдыхается и может яростным дервишем кружить по полю боя. За ошибки игра наказывает: пропустив особо сильный удар, ведьмаку приходится по полторы секунды переводить дух, а обычные атаки выводят его из равновесия.

Механика боя с людьми напоминает усложненную **Assassin's Creed** — любой удар в лоб блокируется и не проходит, поэтому остается либо идти в контратаку, идеально парировав выпад, либо бить после того, как увернешься.

Монстров блокировать чаще всего бесполезно, они просто сносят вас грубой силой. Сложность при этом накручивается самым простым способом — вас начинают больнее бить, появляется меньше шансов ошибиться без фатальных последствий. Немного подводит управление: здесь вы не ощущаете персонажа так хорошо, как, скажем, в серии Souls, где у каждого удара и движения было время на подготовку, из-за чего боевка сильно зависела от правильного расчета расстояния и грамотного расходования выносливости.

Это совсем не значит, что юркого Геральта не смогут забить двое утопцев. Хуже с крупными противниками и боссами. У них редко меняются стадии, и чаще всего в арсенале у огромных монстров два-три предсказуемых движения. Этим можно пользоваться и бить, например, жирных бесов и леших на семь-восемь уровней выше. Другое дело, что ковырять их придется довольно долго.

В бою ведьмак пользуется вспомогательными трюками. У него остались привычные знаки-заклинания, которыми можно жечь врагов или накладывать на них неприятные эффекты. Против особо опасных противников вновь помогает охранный знак Квен. Работает магия по двухступенчатой системе, у знаков есть альтернативные режимы применения. Щит начинает ак-

В «Ведьмаке» есть место шуткам и веселью, не стоит убивать монстров с серьезным лицом.

Иногда в «Дикой охоте» попадаются безумной красоты пейзажи и ракурсы.

тивно поглощать энергию, но восстанавливает здоровье после каждого пропущенного удара, а ударная волна Аард начинает отбрасывать всех от Геральта.

Для более серьезных потасовок Геральт может делать бомбы и впервые берет в бой арбалет. Гипотетически новой игрушкой можно серьезно калечить противников, но область применения у арбалета узкая — сбивать грифонов и другую летучую гадость. При правильном развитии персонажа при прицеливании из арбалета время замедляется и чаще получается наносить критические удары. И, конечно, никто не отменял производство особо смертоносных болтов.

Систему прокачки в «Дикой охоте» немного изменили. С каждым уровнем у ведьмака прибавляется немного здоровья и дается одно очко на таланты. Навыки распределены по четырем веткам: можно изучать фехтование, практиковаться в применении знаков или алхимии. У каждого навыка есть несколько ступеней улучшения, и чем больше очков вы вкладываете в ветку, тем больше навыков открывается. Взять все навыки в ветке не получится, нужно развивать что-то целенаправленно, потому что у Геральта не так много ячеек под активные умения. Прокачали слишком много всего? Часть будет висеть мертвым грузом.

Всего у ведьмака четыре группы ячеек, по три в каждой, вдобавок в каждой группе есть место под мутаген. В идеале в каждую группу нужно «вставлять» навыки из одной ветки: если скомбинировать три навыка из фехтования, то мутаген начнет работать в несколько раз сильнее. Особняком стоят перки — их можно взять разово, они не усиливают мутаген, зато дают ощутимые бонусы.

Более или менее адекватных билдов для ведьмака получается два: либо напирать на фехтование, хватать мутагены с бонусом к атаке и одеваться в легкую броню, чтобы повысить шанс наносить критические удары, либо играть от обороны — осваивать алхимию, подбирать мутагены и перки на увеличение здоровья. По уши закованный в тяжелую броню, Геральт будет получать бонус к здоровью от каждой детали доспехов, но не сможет активно пользоваться знаками.

Дополнительной механикой идет производство экипировки. По миру разбросано безумное количество рецептов и чертежей, по которым кузнецы и оружейники разной степени опытности могут собрать убийственное оружие и редкую броню, — ее потом еще можно украсить рунами и глифами на усиление знаков и характеристик. Актуально это, только если вы играете на высоком уровне сложности. Обычный игрок вполне может закрыть глаза на производство экипировки и декоктов.

ИЗ-ЗА МАСШТАБНОСТИ ВОЗНИКЛИ НЕКОТОРЫЕ ПРОБЛЕМЫ

К сожалению, «Дикая охота» не всегда работает идеально. Я играл в версию на PS4 и обнаружил, что персонажи иногда наслаиваются друг на друга, а скрипты не срабатывают. Например, можно поломать скрипт, если пойти за каким-нибудь NPC, ввязаться в драку и отойти слишком далеко. Союзник вам помогает, но стоит только отбиться от чудовищ — как он перестает двигаться, просто потому, что компаньон находится слишком далеко от своего маршрута. Где-то не до конца переведены фразы, а у кузнеца в Каэр Скеллиге одна из реплик пока что просто сервисная.

Если по замыслу сценариста должен начаться ролик на движке игры, а вы как раз обратились к какому-нибудь NPC, вы попадаете на «бесконечную загрузку». Фатальных багов нет. За примерно семьдесят часов игра только дважды зависла во время кат-сцен и один раз вылетела в момент ожесточенной битвы.

Игра автоматически записывает несколько контрольных точек, поэтому переиграть проблемный момент несложно, тем более что все эти неприятные штуки наверняка поправят патчами.

С чем точно придется смириться, так это с озвучкой при локализации. Судя по всему, основная дорожка в игре на английском, и, чтобы подогнать речь под движения губ персонажей, реплики либо ускоряют, либо делают немного медленнее. Через телевизионные динамики это не очень точно улавливается, особенно с замедлением, но если у вас хорошие наушники, то приготовьтесь болезненно морщиться.

Это вдвойне обидно, потому что на русском «Ведьмак» ощущается намного органичнее. Если не придираться к знакомым голосам актеров озвучки. Словом, даже если вы любите играть на языке оригинала, именно тут такая ситуация, когда лучше оценить локализованную версию.

НО «ДИКОЙ ОХОТЕ» ЭТО НЕ МЕШАЕТ

У «Ведьмака» получается создать то же настроение, которым отличаются The Elder Scrolls и **Gothic**: вроде бы прошло много времени, а ты снова отправляешься в недельный марафон, хоть и нет тут никакой толковой социальной жизни.

Слишком редко звезды сходятся так, чтобы получилась игра подобного масштаба и система аналогичной сложности. На третий раз из рук CD Projekt RED вышла игра мечты со всеми понятными последствиями — бессонные ночи, умиление гусям и волку, что гонится за своим хвостом (в Skyrim эту роль играл ловящий рыбу медведь).

В интервью сайту Gamespot Ивински как-то сказал, что оценить объем работы непросто, чаще всего масштаб задуманного выходит из-под контроля. По его словам, с третьим «Ведьмаком» команда вышла на новый уровень и их талант и успехи нельзя рационально объяснить. «Люди творят магию», — говорит Марчин.

Магии в этом, конечно, нет — есть нечеловеческий труд и история разработки длиной в несколько лет. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
— ДА
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
— ДА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
— ДА
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
— НЕТ

ДОЖДАЛИСЬ?

Самое мощное высказывание CD Projekt RED на тему восточноевропейского фольклора, а заодно — правильная адаптация литературного героя в видеоигре.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

АРТЁМ МАЛЫШЕВ

ТОЧКА ОТСЧЕТА

КАК В ПОЛЬШЕ ДЕЛАЛИ ИГРУ ИЗ СВОЕЙ ЛИТЕРАТУРНОЙ ЛЕГЕНДЫ

СЕЙЧАС О ГЕРАЛЬТЕ НЕ СЛЫШАЛ РАЗВЕ ЧТО ЛЕНИВЫЙ.

Если взять нашу реальность и аккуратно положить ее в стопочку между всеми остальными, мир, где первый «Ведьмак» вышел в конце 1990-х, будет лежать не так уж далеко. В нем место Марчина Ивинского — главы **CD Projekt RED** — занимает Адриан Хмеляж, основатель команд **People Can Fly** и **The Astronauts**. Там он не создал шутеры **Painkiller** и **Bulletstorm**, не придумал **The Vanishing of Ethan Carter**. Вместо этого он получил права на разработку игры по литературной вселенной Wiedzmin и вместе со студией **Metropolis Software** сделал успешную экшен-адвенчуру.

ВЕДЬМАК НОЛЬ

Эта реальность разделилась с нашей в 1999 году. В нашем мире Metropolis не ушла дальше еле играбельной первой главы своей версии «Ведьмака» и забросила ее на несколько лет, а потом и вовсе отдала лицензию CD Projekt. Продажа прав — это слишком громко для такой сделки. Скорее соседская передача эстафеты в духе «не пропадать же добру». Адриан ушел из компании и только после сделал то, чем сегодня известен.

«Мы стремились сделать игру, как тогда было принято говорить, для взрослых, — рассказывает он. — Кстати, я ненавижу этот термин — уж очень он пафосный. И да, я знаю, сейчас это звучит как клише, но мы делали трехмерную экшен-адвенчуру с трудным моральным выбором и достаточно мрачным повествованием. Семнадцать лет назад это еще было оригинально. К тому же соответствовало стилю источника. Он вдохновлял нас делать нечто особенное».

Metropolis планировала не RPG. Элементы, конечно, были, но в основе оставался экшен с линейным сюжетом и небольшими ответвлениями на моментах, где игрок делал выбор. Адриан со своей командой замахнулись на высокую для того времени графику. Все окружение было трехмерным и даже динамичным. Конечно, сейчас выглядит смешно — квадратный фиолетовый ведьмак, больше похожий на Фантома из старого комикса Ли Фалька, связка белых угловатых сарделек вместо конского хвоста и картонный меч.

Мы бы даже могли все это посмотреть — какой-никакой прототип Metropolis все же сделала. К сожалению, ничего, кроме пары скрин-

Во времена Metropolis история про ведьмака была игрокам в новинку.

В «нулевом» The Witcher хотели сделать реалистичное фехтование с расчлененкой.

ВЕРДИКТ

шотов и сканов старых польских журналов, до наших дней не дошло. «Оказывается, компакт-диски не хранят информацию по сто лет. Мы пытались восстановить хоть что-то, но поняли, что затея бессмысленная», — говорит Адриан.

Фанатам книг, недовольным игрой от CD Projekt (если такие есть), не стоит думать: «Ах, какую игру мы потеряли». Классной затее, пусть авторы и полны энтузиазма, до хорошей реализации так же далеко, как маленькому вирусу гриппа до истребления всего человечества. Не зря польская индустрия игр шла к воплощению своей главной литературной гордости полтора десятка лет. И нам этот путь гораздо ближе и понятнее, чем истории успеха из Америки, Европы или Японии, где легендарные разработчики выросли в атмосфере технологического взрыва.

«НА ИГРЫ ВСЕМ ПЛЕВАТЬ»

Польский геймдев рос, как и наш, из пиратских лавочек на старых стадионах и площадях с коммунистическими названиями. Переписанных дисков, распечатанных в соседнем подвале обложек. «Как я учился делать игры? В 1980-х в Польше выходил журнал о программировании под ZX Spectrum. Вообще, у него было мало общего с компьютерами и тем более с играми. Оно и понятно, это же Польша восьмидесятых — жизнь вообще была странной. Тогда и в типографиях все было механическое и аналоговое, никаких компьютеров. И поскольку наборщики представления не имели, о чем вообще идет речь, в текстах была куча ошибок. Я читал это как какие-то заклинания вуду», — пишет Хмеляж в своем блоге.

Увидев компьютер у друга, Адриан, конечно же, стал мечтать о своем: «Почти все в Польше были бедными. Так вот, моя семья была еще беднее. Посидеть за компьютером можно было только у друга. Чтобы к нему напроситься, я постоянно обещал сделать игру, в которую мы сможем вместе поиграть. Приходил, пару часов ее писал, полчаса мы играли, а когда выключали компьютер, игра пропадала навсегда».

Чтобы купить собственный, Адриан торговал кассетами с переписанными фильмами. Похожим образом начинал бизнес и Марчин Ивински, которому, в отличие от Адриана, сделать «Ведьмака» все-таки удалось. Правда, ему изначально повезло чуть больше. Западная Германия была закрыта для поляков, но не для отца Марчина. Он снимал документальные фильмы и часто ездил в командировки. Из очередной поездки привез компьютер, чем и определил будущее сына. В девяностых Марчин уже стал звездой нелегального рынка игр в Польше. Хотя никакого закона о пиратстве в стране не было. Достать на Западе дискету, наделать копий и продать — вполне легальное занятие.

«Сейчас в Польше мне часто говорят, мол, значит, ты был пиратом, раз начинал с игрового рынка, — рассказывает Марчин. — А я отвечаю: во-первых, когда мы начинали, это не было незаконным. А во-вторых, взгляните на президентов почти всех польских IT-компаний. Кто они такие? Как и я, парни с игрового рынка».

Геймдев развивался стихийно и дико. Возможно, слишком подпольно, чтобы представлять хоть какой-то интерес для людей из общепризнанных творческих профессий. Отношения автора книг о ведьмаке Анджея Сапковского с виртуальной версией его вселенной примерно такие же, как у Алана Мура с экранизациями его комиксов. Разве что у Сапковского побольше безразличия.

Хмеляж встретился с ним на конвенте любителей фантастики в Польше. Он вспоминает, что это был отличный шанс неформально пообщаться со своими кумирами, а Сапковский был очень популярен. Позже они буквально в пару писем договорились о лицензии на игру. «Мы заплатили хорошие деньги для Польши 1997-го, но смешные по современным меркам». Больше Сапковский не отвечал ни на одно письмо. Сначала Адриан думал, автор дает ему свободу для интерпретации, но затем понял — Сапковскому просто это безразлично. «Он, наверное, думал: «Лишние деньги, почему нет? На игры всем плевать, так что персонажа они мне не угробят», — пишет Хмеляж.

«Я не играю в компьютерные игры. Они далеко за пределами моих интересов, — говорит сам автор «Ведьмака». — Игра, при всем моем уважении, это не альтернативная версия, не сиквел и не приквел. Это просто вольная адаптация с элементами из моих работ… Оригинал — это только книга. Переводить ее в виртуальную реальность? Смешно и невозможно».

Когда Сапковскому написали из CD Projekt и спросили, не хочет ли Metropolis продать лицензию на игровую адаптацию, он ответил просто: «Выясняйте сами». Это было в 2002 году. Вопрос решили быстро. Metropolis — уже без Адриана — давно забросила проект, а Сапковского интересовал только денежный вопрос, который также без труда закрыли.

За те следующие пять лет, что команда Марчина Ивинского делала своего первого «Ведьмака», Адриан Хмеляж был локомотивом польской индустрии. Его дебютный Painkiller стал хитом, а People Can Fly назвали самой многообещающей польской студией. Но будущее не сложилось. Хоть следующий проект, Bulletstorm, добился успеха, PCF постепенно превратилась в польский филиал **Epic Games**, а Хмеляж ушел в третий раз начинать все сначала.

■■■

А вот Марчин Ивински вцепился в успех гораздо сильнее. В 2009-м, через два года после релиза The Witcher, и его компания была на грани закрытия. Но она выкарабкалась, и сейчас абсолютно весь мир захвачен финальной частью серии о Геральте.

«Я был бы роботом, если бы не завидовал успеху CD Projekt, — говорит Хмеляж, — но на самом деле я счастлив, что все так сложилось. Второй частью «Ведьмака» эти парни подарили мне одни из лучших игровых впечатлений в жизни». ■

А вот боевка первого «Ведьмака» была своеобразной.

Ко второй части CD Projekt резко поменяли направление проекта.

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

НЕОСТЫВАЮЩИЙ СЛЕД

МИФ О ДИКОЙ ОХОТЕ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Миф о Дикой охоте, особенно известный в Германии и у кельтских народов, дошел до нас из норвежской мифологии. В оригинальном сюжете процессия всадников и лающих псов, возглавляемая богом Одином, знаменует собой если не апокалипсис, то как минимум крупные несчастья для всех смертных на ее пути. И хотя главный мотив мифа — зло, периодически навещающее землю в лице неумолимых охотников, за века существования история эта обрела массу культурных оттенков. В средневековье, скажем, хаос несли ведьмы во главе с Гекатой, в английском фольклоре свитой руководил король Артур, в других вариантах зло персонализировали пират Фрэнсис Дрейк и Наполеон. Не менее ярко миф представлен сегодня и в разноформатном творчестве, мотивы Дикой охоты использовали тысячи авторов из разных уголков мира — от классических поэтов, писателей и композиторов до рок-групп, карикатуристов и создателей игр, — и все на свой лад, с ощутимой долей выдумки и остроумия.

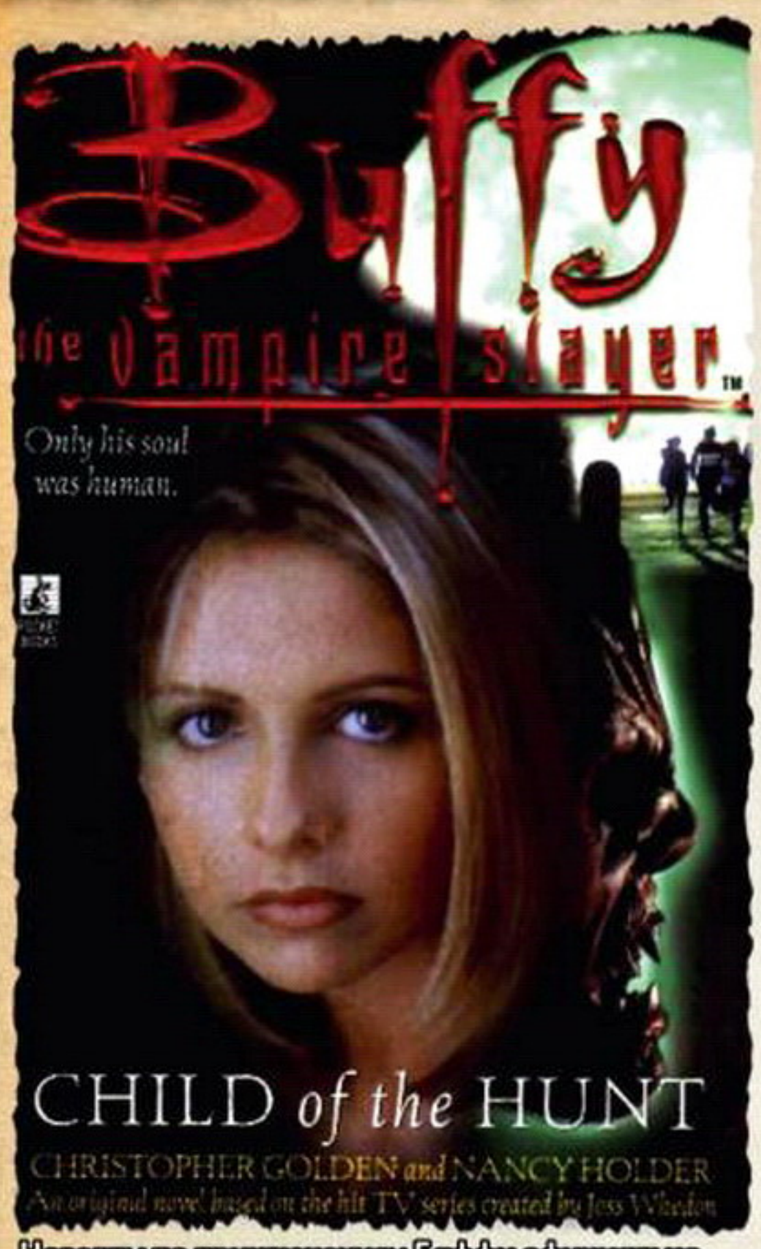
ИЛЛЮСТРАЦИЯ К ГЛАВНОМУ ПРОИЗВЕДЕНИЮ ВЛАДИМИРА КОРОТКЕВИЧА.

Мы вспоминаем самые яркие примеры того, как древний сюжет был использован в произведениях современной массовой культуры, помимо книг Анджея Сапковского и игр по их мотивам.

ГОНЧАЯ

Проще всего здесь, конечно, говорить о фэнтези. Жанр этот сам по себе нередко завязан на чужое мифотворчество, и к Дикой охоте, как к одному из самых мрачных и фактурных сюжетов в истории, часто обращаются фэнтези-авторы самого разного калибра. От создателей фанфиков по мотивам настольных игр до, например, Клайва Баркера (на соответствующий миф литератор ссылается в «Каньоне холодных сердец») и Пола Андерсона («Сломанный меч»). Один из выдающихся примеров — повесть Владимира Короткевича «Дикая охота короля Стаха», в которой ученый случайно попадает в фамильный замок проклятой семьи и позже, на болотах, в сумерках, сталкивается с группой неприветливых всадников. Это не столько даже фэнтези (тут и элементы мистики скорее условные — впрочем, здесь уже начинаются спойлеры), но в историческую повесть миф Короткевичем вплетен чрезвычайно талантливо; в Белоруссии текст считается национальной классикой. Одноименный фильм 1979 года в акцентах хоть и разнится с книгой (это больше зрелище, нежели высказывание о судьбе народа), любителям жанра тоже будет весьма любопытен. Речь об одном из первых (и лучших) мистических триллеров, снятых в СССР.

Писатель Джим Батчер, автор известного цикла романов про Гарри Дрездена (восемь лет назад по их мотивам сняли шоу «Файлы Дрездена»), также работает на стыке жанров. Его главный персонаж — профессиональный маг, занимающийся полудетективной работой в современном Чикаго. Дикая охота у Батчера, несмотря на то, что происходит она в наши дни (по сюжету монстры врываются в мир интернета и кока-колы из параллельной реальности), описана в целом канонично: забава существ с горящими глазами, рогатый лидер которых восседает на черном коне. Одну из тварей, способных созвать охоту, в романах зовут Эрлкинг, это малоуязвимый и хищ-



Новеллы по приключениям Баффи официально одобрены авторами и праводержателями, но многие фанаты все же не считают их частью канона.

Сюжет про Дикую охоту был полностью придуман создателем Хеллбоя Майком Миньолой, так что за качество истории можно не опасаться.

ный повелитель гоблинов. Выжить после атаки его своры практически нет шансов.

На миф о Дикой охоте завязана и драматургия романа «Дитя охоты», вышедшего в 1998 году под заголовком «Баффи — истребительница вампиров». Городок Саннидейл, сосредоточение всей мистической мерзости во вселенной Баффи, подвергается здесь атакам маленьких, злых и кусачих существ; кроме того, в окрестностях пропадают дети. А главарем охоты снова выступает чудовище с именем Эрлкинг — в фольклоре Европы тотемная фигура пантеона магических тварей.

БЕГ ЗА ТРОФЕЕМ

Авторы сериала «Гримм» действуют в рамках городского фэнтези: мотивы макабрических сказок здесь аккуратно, словно переводная картинка, наложены на реальность Портленда наших дней. При этом в отличие от книг Джима Батчера, выступающего с похожей схемой, Дикую охоту тут возглавляет дивное создание диконрав (Wildsheer), что-то вроде оборотня, придуманного с оглядкой на скандинавского берсерка. Монстр этот пугающе силен (причем и в человеческом обличье тоже), но имеет обидную уязвимость: если срезать диконраву с головы волосы, он быстро погибнет, потеряв много крови. С сюжетом о Дикой охоте мифология этих тварей связана прямо: диконравы часто сбиваются в стаи, а их появление всегда предваряет непогода (и предвещает несчастья). К тому же чудовища любят забирать с поля боя трофеи — скальпы поверженных врагов.

Похожим душегубам посвящен и **Bloodmoon**, аддон для **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Здесь, согласно древнему пророчеству, раз в несколько веков демон охоты (в мифологии серии носит имя Гирцин) в компании гончих устраивает Игру, где смертным отводится роль жертв. Правила от охоты к охоте незначительно меняются, единого места проведения Игр нет, но начинается все непременно после трех знамений, одним из которых служит восход красной луны. Стать оборотнем, частью свиты Гирцина, в конце сюжетной линии аддона волен и сам игрок.

Во всех вышеописанных случаях объектами охоты выступают невинные люди, однако есть и уникальные в этом смысле примеры.

В комиксе Hellboy: The Wild Hunt, мини-сюжете из восьми выпусков, титульный герой принимает предложение общества «Клуб Осириса» поучаствовать в охоте на великанов, восставших из могил. Выясняется, что для тайного клуба такая ситуация в пределах

ВЕРДИКТ

нормы: с 1259 года неупокоенные гиганты периодически учиняют беспорядки и усмирять их приходится грубым методом. Как и во многих версиях мифа, лидер процессии на вылазки обязан надевать рога (в данном случае оленью голову), а рядовые участники обычно скрываются под масками. При этом охотник, сумевший сразить великана, имеет право показать свое лицо. Группу набирают из представителей почетных английских семей, но всегда к команде может примкнуть один посторонний. Собственно, Хеллбой соглашается на эту роль — и постепенно погружается в античного размаха трагедию при участии демона Астарота, Королевы Крови и (кроме шуток) Бабы Яги.

■■■

Помимо очевидных переработок мифа на свой манер, легко вспомнить ряд отсылок к нему в поп-культуре — например, упоминание Дикой охоты матерью Талзин в сериале «Звездные войны: Войны клонов» (по здешней легенде, культивируемой Сестрами ночи, мрачное событие происходило некогда раз в год) или мультипликационной пародии Ghost Riders in the Kitchen карикатуриста Гари Ларсона. Дикая охота встречалась в настольной Dungeon & Dragons. О Дикой охоте поют метал-коллективы Bathory и Therion (обе группы строят свой материал на древних преданиях; жанр первой из них даже определяют как викинг-метал). А отечественная рок-группа Сергея Калугина в свое время так и называлась — «Дикая охота».

Как и любой популярный миф, скандинавский сюжет регулярно получает все новые культурные итерации, обретает внезапные оттенки. И каждое свежее его воплощение рискует оказаться куда смелее и любопытнее, чем все предыдущие. ■

Так изобразил могучего Эрлкинга австрийский художник Мориц фон Швинд.

Аддон Bloodmoon примечателен тем, что это первая The Elder Scrolls, где оборотням и их истории уделили самое пристальное внимание.

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

ПОЛИТИКА ПОСЛЕ СОПРЯЖЕНИЯ СФЕР

НИЛЬФГААРД? РЕДАНИЯ? РАДОВИД?

Во вселенной «**Ведьмака**» нет темных властелинов и древнего зла, мечтающего захватить мир, но это ничуть не мешает людям и нелюдям тысячами убивать друг друга — само собой, ради великой цели и высшего блага. Причины те же, что и у нас: чье-то стремление к власти, чьи-то имперские амбиции, чья-то неспособность или нежелание договариваться... Словом, сугубо политические.

В преддверии выхода **Wild Hunt** мы решили вспомнить, какие игроки остались на карте мира «**Ведьмака**» и что еще они могут между собой делить. На момент начала «**Дикой Охоты**» мир окончательно распался на два лагеря. С одной стороны — разрозненные политически, соперничающие экономически, но родственные культурно Северные королевства. С другой — Нильфгаардская империя, покорившая почти всю южную часть континента.

В книжной саге Северные королевства уже пережили две опустошительные войны с Нильфгаардом. Вторжение они отразили, но победа оказалась почти пирровой, и победители не смогли вынудить нильфгаардцев полностью отказаться от претензий на северные земли. В таких условиях начало третьей войны — лишь вопрос времени.

ЕВРОПЕЙСКАЯ КУЛЬТУРА

Северные королевства очень напоминают средневековую Европу, особенно Центральную и Восточную. Это большая группа человеческих государств разных размеров и степени значимости, раскинувшаяся на землях к северу от реки Яруга. В Нильфгаардской империи жителей этих земель называют нордлингами и относятся со снисходительным презрением — варвары, что с них взять.

Не считая южного соседа, проблем у северян две. Первая — очень натянутые отношения с многочисленными нелюдями, чьи права в королевствах жестоко ущемляются. Вторая — долина Понтар, расположенная в самом центре региона, по течению одноименной реки. Это местная Эльзас-Лотарингия, житница севера, за контроль над которой постоянно ломают копья четыре самых крупных и значимых из Северных королевств.

КАЭДВЕН

Каэдвен простирается на северо-восток от Понтара, до границы обитаемых земель на севере континента.

Эта лесистая страна с суровым климатом — самое крупное государство севера и вечный агрессор, время от времени «восстанавливающий» свои «древние этнические владения» интервенцией с последующим переносом пограничных столбов. Именно в Каэдвене, в Синих горах, расположена ведьмачья крепость Каэр Морхен — и не назначь Геральт своей родиной Ривию, вполне мог бы называться уроженцем Каэдвена.

С королем Каэдвена, Хенсельтом, ведьмак вдоволь пообщался во второй части игры и убедился, что это довольно буйный забияка, ненавидящий нелюдей и предпочитающий решать проблемы кулаками — как личные, так и государственные. Поэтому армия Каэдвена все еще самая крупная на севере — даром что отменной подготовкой ее бойцы не отличаются и регулярно проигрывают куда меньшим силам противника. Правда, в последние годы солдаты регулярно получают практический опыт, гонясь по густым каэдвенским лесам за «белками».

БЕЛКИ? ЭТО КОТОРЫЕ С ХВОСТИКАМИ И УШКАМИ?

Не так уж и давно по историческим меркам на континенте, где разворачивается действие «Ведьмака», людьми и не пахло — сначала тут обитали только гномы, потом неведомым образом появились краснолюды, потом приплыли эльфы... Словом, самыми последними — меньше тысячи лет назад — причалили корабли людей. Поселенцы высадились в устьях рек Яруга и Понтар и быстро начали обживать материк. Старшие расы отличались изрядной (по человеческому счету) продолжительностью жизни, но человечество брало свое высокой (по нелюдским стандартам) способностью к воспроизводству.

Как и положено в таких ситуациях, колонизация проходила отнюдь не мирно: поселенцы отбирали земли у коренного населения силой, и эльфов, прежде доминировавших на континенте, с боем вытеснили в резервации, где они и влачат довольно жалкое существование по сей день. Справедливости ради отметим, что ранее эльфы провернули ровно тот же фокус с краснолюдами: выбили бородачей с плодородных земель, вытеснив их в горы.

Очень скоро люди распространились по всему континенту — их огромные города поднялись на руинах древних поселений, а их государства протянулись от моря до моря, причем во все четыре стороны. Нелюди повсеместно ущемлены в правах: живут в гетто, платят дополнительные налоги, считаются гражданами второго сорта, а чуть что — так еще и оказываются во всем виноваты.

Многие из них — особенно эльфы, вечно озабоченные вопросом собственного расового превосходства, — отказываются смиряться с таким положением вещей. Они уходят в леса, сбиваются в бригады и ведут против человечества партизанскую войну. Их называют «белками» за привычку привязывать к шапкам беличьи хвосты.

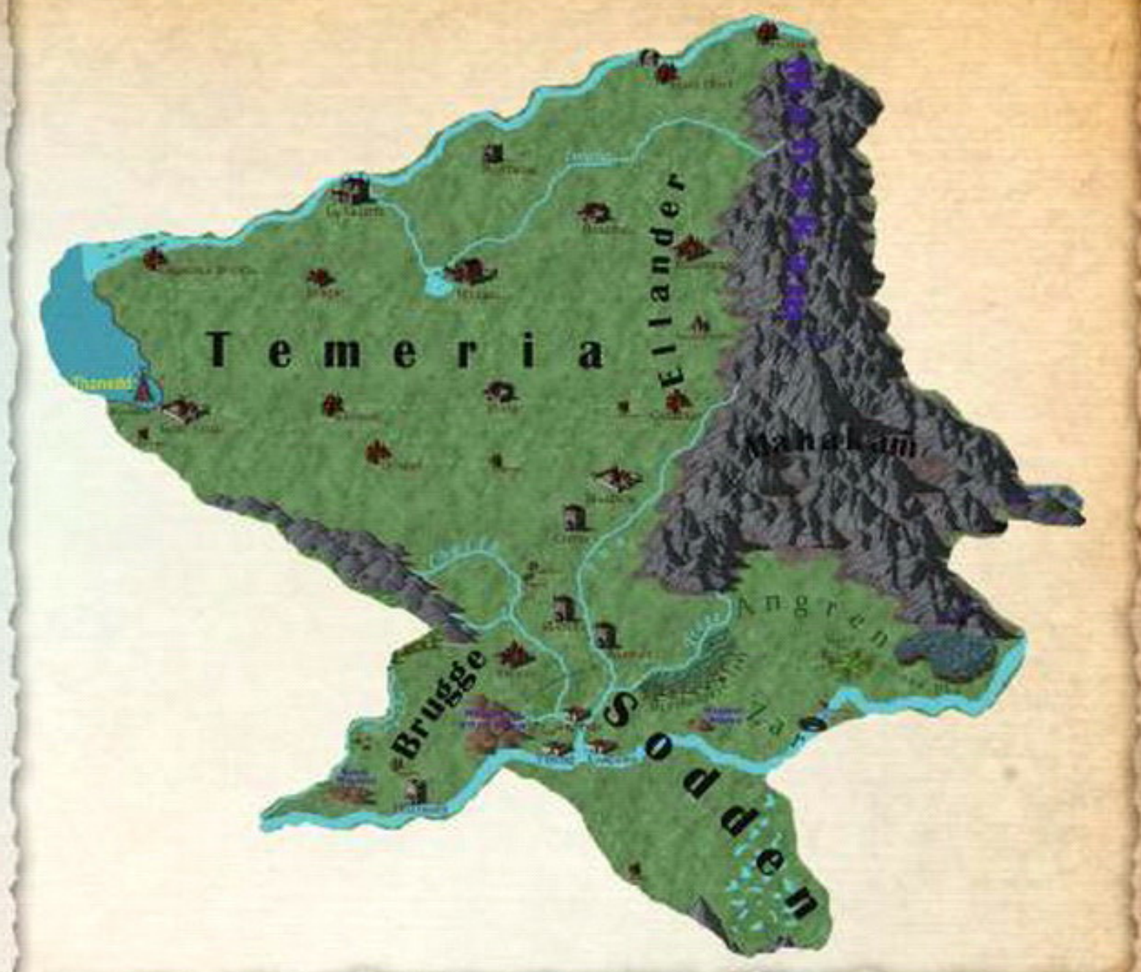
«Беличьи» отряды нападают на путешественников и купеческие караваны, сжигают и разоряют деревни, иногда даже уничтожают военные объекты — одним словом, устраивают террор и убивают людей везде, где могут. В качестве асимметричного ответа после каждой более или менее удачной операции скоя'таэлей в городах происходят массовые погромы нелюдей.

Во время нильфгаардских войн империя активно сотрудничала со скоя'таэлями, обещая вернуть им отнятые северянами территории, и даже подарила эльфам Долину Цветов в знак доброй воли. Но как только война закончилась, нильфгаардцы тут же отреклись от всякой связи с партизанами, публично осудив их террористическую деятельность и выдав всех «беличьих» вожаков для суда. То же самое сделали и эльфы Долины Цветов, чтобы их государство получило международное признание.

К началу событий «Дикой Охоты» Хенсельт успел обломать зубы о Понтарскую долину, вторгнувшись в Верхний Аэдирн. В зависимости от того, как развились события в Assassins of Kings, каэдвенцы либо оставили регион за собой ценой огромных потерь, либо проиграли битву и отправились назад несолоно хлебавши. Хенсельт мог и вовсе погибнуть при штурме Вергена — в таком случае стране не позавидуешь. Но если он все-таки выжил, то мог поучаствовать в разделе Темерии после смерти Фольтеста — и просто так, на ровном месте, откусить себе солидный кусок чужой земли.

ТЕМЕРИЯ

Темерия лежит на юго-западе от Понтара. В играх мы вдоволь напутешествовались по ней и изучили все закоулки ее столицы Вызимы. А у короля Фольтеста Геральт некоторое время даже работал телохранителем — правда, очень неудачно.



Благодаря своему выгодному геополитическому положению страна живо подмяла под себя всех мелких соседей, растянув титул Фольтеста до невообразимой длины. По количеству вассалов Темерия уступает только Нильфгаардской империи. Формально под протекторатом Фольтеста находится даже Махакам — крупнейший оплот краснолюдов и гномов, главный источник металлов на континенте и поставщик передовой продукции, созданной с использованием новейших технологий в металлургии. По факту, правда, махакамцы нейтральны и независимы, потому как незаменимы — от их поставок так или иначе зависят все, включая нильфгаардцев.

К сожалению для темерцев, в Assassins of Kings государство начало приходить в упадок, и конца этому не видно. Лето из Гулеты перерезал горло Фольтесту, не оставившему законных наследников, и страну сразу же начали пилить все кому не лень — несмотря на попытки патриотичных «силовиков» остановить процесс.

В зависимости от событий игры Темерия может либо остаться независимым, но сильно ослабленным государством, либо перейти под протекторат Редании, либо оказаться разделенной между Реданией и Каэдвеном. Печальная судьба для страны, которая фактически возглавляла союз Северных королевств во время предыдущей войны с Нильфгаардом.

АЭДИРН

Королевство Аэдирн расположено на юго-востоке Северных королевств. Столица Аэдирна — Венгерберг, родина хорошо знакомой нам чародейки Йеннифэр.

Когда-то неимоверно богатое государство как в книжной саге, так и в играх постепенно теряет свой вес на международной арене. Нильфгаардские войны принесли Аэдирну немного денег и много убытков — например, оторвали от него Долину Цветов, Дол Блатанна, отданную эльфам для создания собственного государства. Формально суверенного, но по факту во всем зависимого от Нильфгаарда.

В Assassins of Kings Аэдирну еще хуже. Король Демавенд стал первой целью цареубийц, а наследный принц Стеннис проявил себя неопытной и некомпетентной, но очень заносчивой бестолочью. В стране воцарился хаос, которым воспользовался Хенсельт: сговорился с аэдирнским дворянством и попытался аннексировать Верхний Аэдирн. Единственным оплотом сопротивления оказалась «народная армия» под предводительством (не)простой крестьянки Саскии, проявившей недюжинный организаторский талант.

В финале игры Аэдирн либо в полнейшем упадке — если каэдвенцы разбили Деву Аэдирна и принц Стеннис погиб, — либо только начинает поднимать голову, если Саския разгромила войска Хенсельта, а возможно, и поддержала права Стенниса на престол.

РЕДАНИЯ

Редания располагается на северо-западе материка. Это одно из самых богатых и влиятельных государств на севере. Здесь находится вольный город Новиград, «столица мира», центр культуры и крупнейший торговый узел. Рядом расположен шумный, веселый Оксенфурт со своей знаменитой на весь мир академией — город науки, город студентов.

В свое время смерть короля Визимира подкосила страну. Филиппа Эйльхарт захватила контроль над регентским советом, вынудила бежать начальника реданской разведки Сигизмунда Дийкстру и за годы своего правления почти довела королевство до ручки. Ситуацию спас Радовид, повзрослевший сын Визимира, впоследствии прозванный Свирепым: именно он бросил Филиппу в темницу в последней главе Assassins of Kings.

От событий игры Редания выигрывает больше всех — вопрос лишь в том, насколько много ей перепадает. В лучшем для Редании случае Радовид избавится вообще от всех конкурентов и возьмет под контроль как долину Понтара, так и прилегающие государства — недаром на презентациях Wild Hunt Геральт саркастически называет Северные королевства «Радовидовыми королевствами». В худшем Редании достается кусок Темерии либо Аэдирна — тоже неплохо, если учесть, что для этого пальцем о палец ударять не пришлось.

И ПРИМКНУВШИЕ К НИМ

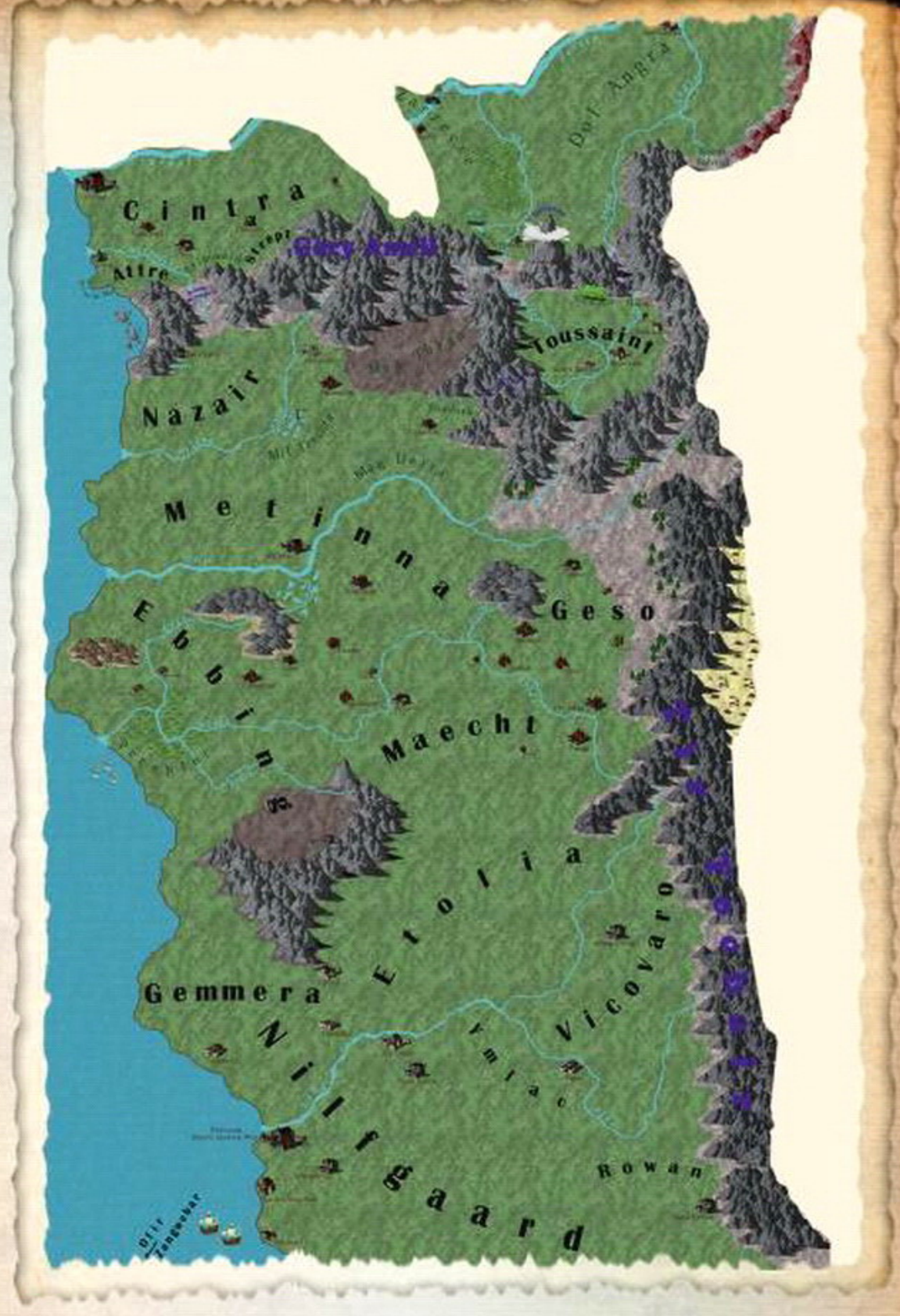
Кроме четырех крупнейших Северные королевства насчитывают еще с десяток государств поменьше, но мало какие из них реальное влияют на международную политику. На крайнем севере расположены Ковир и Повисс — самая богатая страна на континенте. На ее небольшой территории находится умопомрачительное количество полезных ископаемых, поэтому, как и Махакам, Ковир обеспечивает своими товарами буквально весь мир, за что получил в империи прозвание «бога торговли». Кроме того, ковирцы положили начало Хенфоргской лиге — договоре о дружбе и взаимопомощи с близлежащими крохотными государствами.

К югу от Аэдирна находятся Лирия и Ривия — сестры-близнецы, после нильфгаардских войн объединенные в одно государство. Не примечательны почти ничем, кроме того, что Ривию Геральт объявил своей родиной — просто так, чтобы называться не просто Геральтом, а Геральтом из Ривии, — а во время войны неожиданно для себя успел повоевать на ее территории.

На юге от протекторатов Темерии расположен лес Брокилон, оплот дриад. Они не признают международных договоров, блюдут отмеченные ими же древние границы леса и убивают людей, которые волей или неволей их нарушают. Изоляционистская политика потихоньку приводит дриад к вырождению, и спустя годы лес наверняка уступит попыткам колонизации, но пока что людям появляться в окрестностях Брокилона смертельно опасно. Зато в его чаще часто находят приют скоя'таэли.

Еще южнее, за Яругой, лежит Цинтра — хотя ее уже к Северным королевствам причислять некорректно. Одно из первых людских поселений на континенте, когда-то бывшее свободным княжеством, теперь лишь провинция Нильфгаардской империи, к тому же сожженная почти дотла в самом начале войны. Единственная выжившая наследница трона Цинтры — княжна Цирилла, более известная нам как Цири.

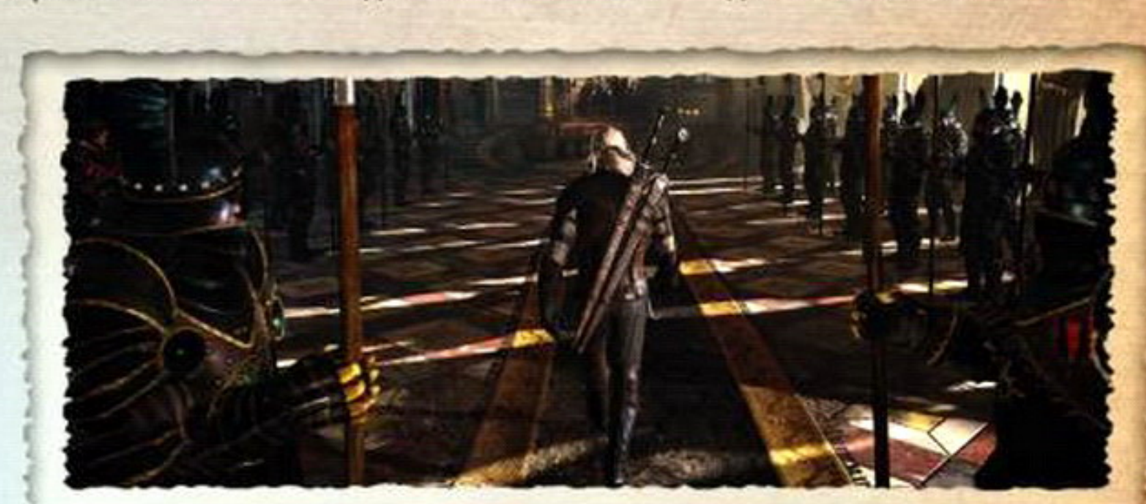
А к западу от Цинтры находятся острова Скеллиге, место жительства лучших мореходов мира. Скеллиге обладает сильнейшим на севере флотом, который в мирное время не стесняется использовать для пиратства. Правители Скеллиге связаны тесными родственными узами с королевской семьей Цинтры и после падения последней превратились в самых яростных врагов Нильфгаарда, каких только можно найти.



ИМПЕРСКОЕ ВЕЛИЧИЕ

Сразу к югу от Яруги начинаются провинции Нильфгаардской империи, самого масштабного и могучего государства на континенте. Сердце империи — столичный город Нильфгаард, расположенный далеко на юге материка, в устье реки Альба.

Северяне считают нильфгаардцев своими вечными и исконными врагами. Они не делают различий между обитателями разных областей империи и называют их исключительно «нильфами», или «черными». В самой же империи нильфгаардцами называют лишь обитателей столицы и примыкающих к ней земель. Это связано с тем, что провинции Нильфгаарда (как и любой другой империи, достигнувшей таких размеров) сохраняют достаточно широкую автономию и управляются либо наместниками-префектами, либо собственными королями — а те, в свою очередь, подчиняются императору. По развитию нильфгаардцы намного опережают свое время, причем не столько в отношении техники, сколько в плане организационных структур. Пока Северные королевства со скрипом осмысливают идею шпионской сети — да и то исключительно



благодаря разведывательному гению Сигизмунда Дийкстры, — в Нильфгаарде уже давно налажены институты разведки и контрразведки, продумана четкая структура вооруженных сил, имеется генеральный штаб и штабы подразделений, разрабатываются средства коммуникации и новые способы координации различных видов и родов войск.

Политические технологии империи тоже на высоте: из всех мировых государств именно Нильфгаард был как никогда близок к ограничению абсолютной монархии и созданию конституции. Этому помешало воцарение на престоле Эмгыра вар Эмрейса, который сжал страну в железном кулаке, подавил бунтующую аристократию и направил энергию недовольных на расширение имперских границ. Теперь Нильфгаард ведет агрессивную захватническую политику, объясняя свои территориальные претензии желанием иметь безопасные границы.

Имперские аристократы гордятся тем, что в их жилах течет кровь древних рас, — в отличие от Северных королевств, в Нильфгаарде иметь родство с эльфами не только не позорно, но и очень почетно. Государственный язык империи — Старшая речь, а нелюди не ущемляются в правах. Но и люди, и нелюди в империи считаются собственностью государства, личностная свобода не поощряется, а беспрекословное служение интересам страны вменяется в обязанность каждому гражданину. Такое положение вещей обеспечивается развитой полицейской системой.

Особенно это касается чародеев. Если в Северных королевствах волшебники представляют собой привилегированную касту, имеют доступ к высшим слоям общества и заметно влияют на политическую жизнь, то в империи они — государственные служащие, притом невысокого социального статуса. Негосударственных волшебников в Нильфгаарде не существует, а друиды, отказавшиеся перейти под имперское руководство, были уничтожены службой внутренней безопасности.

РАДИ БЛАГА МАГИИ

Чародеи и чародейки Северных королевств считают своей святой обязанностью влипать во все политические игры, до которых дотягиваются. Порой они не меньше, а то и больше влияют на государственные дела, чем сами политические деятели. Много лет назад чародеи сформировали Капитул — межгосударственную организацию для регулирования магической деятельности. Под председательством Капитула был составлен Совет чародеев, главный совещательный орган волшебников в Северных королевствах, куда входили самые известные маги, зачастую служащие советниками при королевских дворах Севера.

Долгое время Капитул решал проблемы магического сообщества: на его собраниях разрешались вопросы ученичества, споры за контроль над артефактами и обсуждались проблемы сугубо политического характера, которые могли сказаться на чародеях. Многие колдуны не признавали власть Капитула, но влияние Совета на международной арене неуклонно росло — сказывалось то, что придворные чародеи играли огромную роль в принятии государственных решений.

Все изменилось в ходе нильфгаардских войн, во время бунта на острове Танедд. Чародей Вильгефорц из Роггевеена собрал партию пронильфгаардских чародеев и поднял мятеж, чтобы заставить волшебников оказать военную поддержку Нильфгаардской империи. Бунт не увенчался успехом, немногие выжившие заговорщики с трудом успели сбежать, но это поставило крест на влиянии Капитула — маги утратили доверие, многие были изгнаны с руководящих постов, Совет чародеев расформировали, а Капитул распался.

Вскоре после этого Филиппа Эйльхарт собрала сильнейших волшебниц мира — как из Северных королевств, так и из Нильфгаардской империи — и основала тайную ложу чародеек. Провозглашенной целью Ложи стала забота о благе магии, невзирая на политику и экономику. Для Филиппы это означало восстановление влияния чародеек на судьбы мира — чем ложа и занимается по сей день, работая инструментом для тайных сговоров колдуний из разных стран.

О существовании ложи известно по меньшей мере службе безопасности Нильфгаарда — в Assassins of Kings посол Шилярд Фиц-Эстерлен убивает одну из входящих в нее чародеек, Ассирэ вар Анагыд, открыто обвинив в ее в антиимперском заговоре. Знает ли император о других членах ложи и насколько он в курсе планов организации, неизвестно.

ВЕРДИКТ

В финале Assassins of Kings мы видели, как полчища черных всадников в крылатых шлемах пересекают Ярругу и устремляются на север. Это значит, что все проблемы Северных королевств меркнут и бледнеют перед одной, но громадной и неотвратимой — началась третья нильфгаардская война. Готовы ли к ней северяне? Смогут ли отказаться от внутренних стычек и объединиться против общего врага?

Или план Эмгыра по обезглавливанию государств оказался верным и ввергнутые в хаос нордлинги быстро склонятся перед императорской властью? Но в таком случае долго ли удастся удерживать их на коленях?

Узнаем в «Дикой Охоте». ■

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

ЖЕНЩИНЫ ВЕДЬМАКА

ОДНИХ ГЕРОИНЬ МЫ ЗНАЕМ ПО КНИГАМ, ДРУГИХ — ТОЛЬКО ПО ИГРЕ, НО ВСЕХ ШЕСТЕРЫХ ЖДЕМ В «ДИКОЙ ОХОТЕ».

Трейлеры третьей части «Ведьмака» давно поделили поклонников на два лагеря. Одни радостно гомонят: «Ура, там будет Цири!» — другие недовольно ворчат: «Да кто такая эта Цири?» Чтобы освежить память и тех и других, мы решили вспомнить героинь «Ведьмака» — и книжных, и игровых, — которых почти наверняка увидим в «Дикой охоте». Внимание! В тексте есть спойлеры сюжета как цикла романов Анджея Сапковского, так и предыдущих игр CD Projekt RED.

ДЛЯ БЛАГА МАГИИ — ФИЛИППА ЭЙЛЬХАРТ

Даже для чародейки Филиппа Эйльхарт невероятно беспощадна, беспринципна и властолюбива, а ведь ее коллеги вообще слабо озабочены вопросами морали и закона.

В мире «Ведьмака» не найдется ни одной худо-бедно значимой политической игры, к которой Филиппа не имела бы отношения, — чародейка свято убеждена, что чем больше власти сосредоточено в ее руках, тем лучше для всех. Именно Филиппа во время Нильфгаардской войны под шумок создала тайную ложу чародеек (Йеннифэр тут же окрестила эту ложу «интернациональной бабской республикой»), чтобы незримо контролировать международную политическую обстановку.

О личности Филиппы Эйльхарт трудно сказать что-то определенное — чародейка всегда умело прикидывается именно такой, какой нужно для дела. В высшем свете сплетничают о ее нетрадиционной ориентации, но фишка тут в том, что секс Филиппа тоже использует как оружие, и спит она, с кем ей нужно, невзирая на пол и возраст. В свое время она охмурила самого Дийкстру, всезнающего начальника реданской разведки.

Впрочем, мужчины Филиппе действительно прискучили. Но оно и немудрено — по прикидкам Лютика, даме никак не менее трех сотен лет, поневоле начнешь стремиться к разнообразию.

На момент окончания второй части дела у Филиппы шли скверно: король Радовид, которого она сама же и воспитала суровым и беспощадным в интересах государства, ослепил ее и бросил в темницу. Что с ней будет дальше?

Из тюрьмы она, впрочем, сбежит, но, согласно пану Сапковскому, судьба ее все равно ждет суровая. По книге, Филиппа Эйльхарт будет репрессирована и погибнет под пытками, когда в Редании начнутся гонения на чародеек. Случится ли это во время событий «Дикой охоты»? Тогда Филиппе останется утешаться лишь тем, что много лет спустя ее реабилитируют и канонизируют, а ее сильно приукрашенную биографию станут изучать в школах.

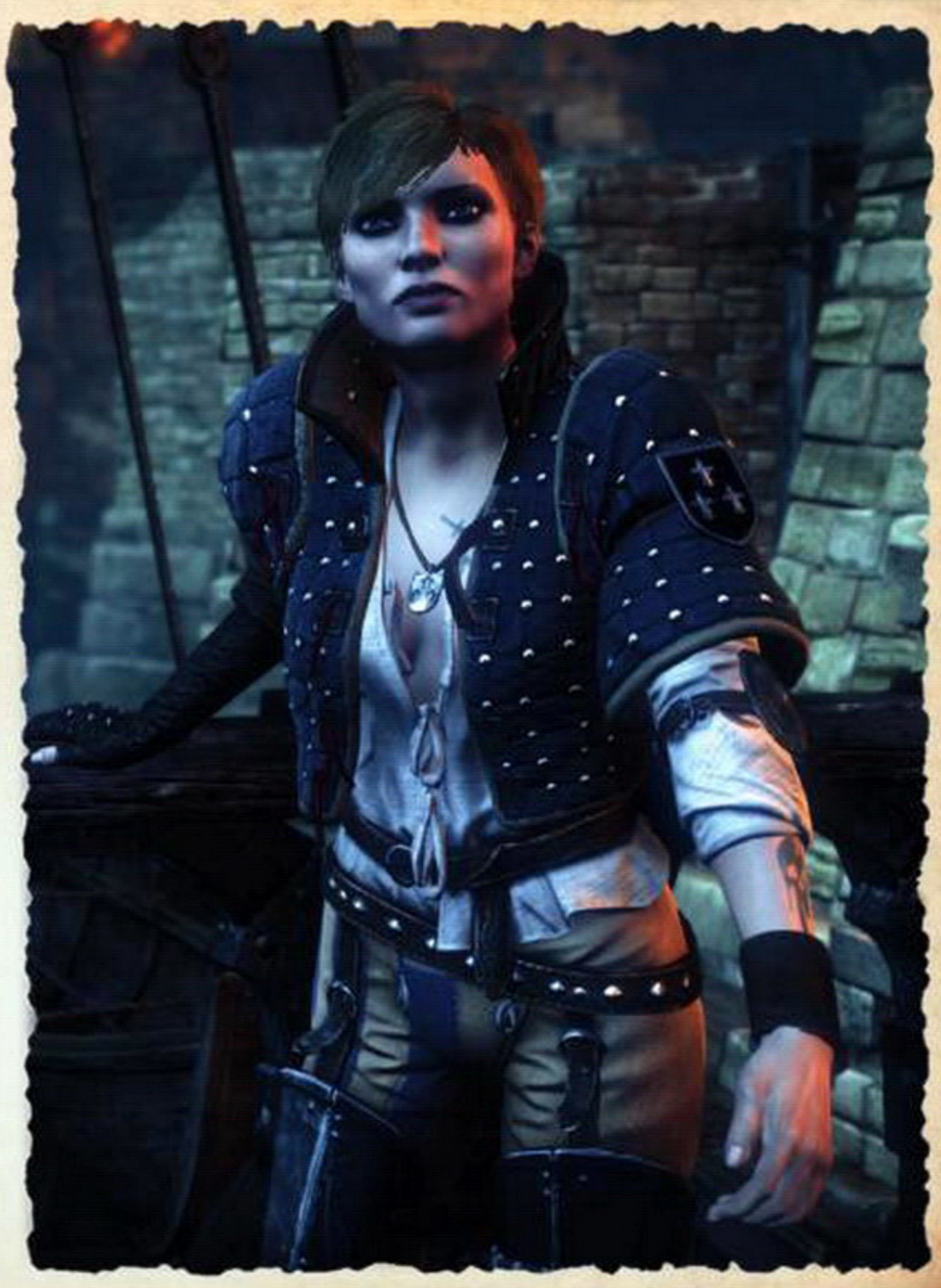
СИНЯЯ ПОЛОСКА — БЬЯНКА

Доверенное лицо Вернона Роше, командира темерского спецназа, Бьянка — бывалый солдат и опытный шпион, ей можно поручить даже самое мутное и опасное дело.

Спокойная и уравновешенная Бьянка легко идет на разговор, но больше слушает, чем болтает. Единственная девушка в элитном отряде «Синих полосок», она бывает по-солдатски прямодушна и груба, но при этом по-своему женственна и ценит обходительных мужчин. Правда, свои профессиональные качества она ценит не меньше: попробуйте только усомниться в ее боевых навыках, и сия представительница прекрасного пола выбьет вам все зубы.

При определенных обстоятельствах Геральт может закрутить с ней роман, правда, короткий и ни к чему не обязывающий. Взаимная симпатия, передышка между боями, химия организма — ничего больше.

Бьянка до глубины души предана своему командиру — не родине, не идее, не отряду, а одному только Вернону Роше, который в свое время спас ей жизнь и вывел в люди. С ним она и остается на момент завершения второй части — что бы ни произошло между ней и Геральтом и какова бы ни была судьба отряда.



ДЕВА АЭДИРНА — САСКИЯ

Саския, дева Аэдирна, — вышедшая из народа предводительница аэдирнского сопротивления, сражающаяся против интервенции Демавенда. Сильный лидер, опытная фехтовальщица, но главное — великолепный оратор.

Под знамена Саскии стекаются как люди самого разного происхождения, так и нелюди — даже радикальные террористы из числа скоя'таэлей. Их утопическая цель — построить социальное государство, свободное от расовой дискриминации и классового угнетения.

Предупреждая очевидные подозрения: нет, Саския — это серьезно и искренне. И если Геральт решит помочь ее делу, причина идеализма девушки скоро станет понятна: Саския и не человек вовсе, а дракон. Зовут ее Саэсентессис, и она дочь нашего старого знакомого, золотого дракона Виллентретенмерта, более известного как Борх Три Галки.

В конечном итоге доверие к людям сыграло с девой Аэдирна (хотя не факт, что действительно «девой», потому как Геральту она пару раз намекала на обратное) злую шутку: Филиппа Эйльхарт подчинила девушку себе, очаровав ее при помощи ритуала, который Скален Бурдон метко назвал «лесбомантией».

Судьба Саэсентессис остается неясной — в игре Геральт мог убить очарованную драконицу, мог не убить, а мог и попытаться расколдовать. Что из этого вышло, мы узнаем в третьей части.

ЗАПАХ СИРЕНИ И КРЫЖОВНИКА — ЙЕННИФЭР ИЗ ВЕНГЕРБЕРГА

Дерзкая, циничная, властная и независимая, чародейка Йеннифэр — полная противоположность Геральту... И любовь всей его жизни, причем единственная и взаимная.

Трагический парадокс этих отношений заключается в том, что, несмотря на всю их глубокую и взаимную любовь, Геральт и Йеннифэр оказываются несовместимы чуть ли не на клеточном уровне, когда дело доходит до совместной жизни. Геральта раздражает городская жизнь, а Йеннифэр не может представить, что делать в глуши. Геральт постоянно декларирует нейтралитет и аполитичность, Йеннифэр крутится в высшем свете и с головой погружается в интриги власть имущих. Геральт любит спокойствие и комфорт, Йеннифэр ищет остроты и новизны ощущений. Секс в необычных (и неудобных) местах — включая чучело единорога, которое припомнили в Wild Hunt, — фетиш Йеннифэр, а отнюдь не Геральта.

Поступаться своими принципами влюбленные не желают, поэтому их отношения неизменно проходят путь от пылкой страсти до ссоры, после которой кто-то хлопает дверью и исчезает за горизонтом. После этого оба пьют горькую, спят с кем попало, совершают идиотские, необдуманные поступки и влипают в неприятности. Но, поскольку друг без друга они тоже не могут, в конце концов снова сходятся, и все начинается заново.

Как и у многих других чародеек, внешность Йеннифэр основательно подправлена — в своей реальной дошкольной юности она обладала, скажем так, далеко не горделивой осанкой. Хотя привлекательность ее все же скорее природная, ведь в ней течет эльфийская кровь. Оценить можно по роликам и скриншотам: фиалковые глаза, черные локоны и гора всепоглощающей харизмы, притом что с виду вроде бы и не первая красавица. Все в полном соответствии с первоисточником, хоть на иллюстрации к книге ставь.

ЧЕТЫРНАДЦАТАЯ С ХОЛМА — ТРИСС МЕРИГОЛЬД

Давняя знакомая Геральта, одна из самых молодых волшебниц Северных королевств, лучшая подруга Йеннифэр из Венгерберга, частый гость в Каэр Морхене и официальный секс-символ игры — в преддверии выхода второй части она даже засветилась в «Плейбое».

Воспользовавшись отсутствием Йеннифэр, Трисс заняла место возлюбленной Геральта. Нечто подобное она с переменным успехом проворачивала и в книгах: они сходились в минуту трудную, когда Геральт ссорился с Йеннифэр, но расставались, как только черноволосая чародейка вновь появлялась на горизонте. Впрочем, это никогда не мешало им поддерживать теплые дружеские отношения, полные доверия и взаимовыручки.

Игровая Трисс не слишком точно отвечает книжному описанию, сходство наблюдалось в первой части игры, но потом стало куда меньше. Согласно пану Сапковскому, у Трисс ярко-голубые, а не зеленые глаза и длинные каштановые волосы.

Но самое главное — кожа игровой Меригольд почти совершенна, что никак не вяжется с ее биографией. Прозвище «Четырнадцатая с холма» Трисс заработала в битве у Содденского холма, когда ее, израненную и обожженную до неузнаваемости, приняли за мертвую и добавили к списку погибших чародеев.

Даже после долгого лечения и реабилитации ее грудь осталась навсегда изуродована шрамами, Трисс утверждала, что никогда больше не наденет декольтированного платья. И волшебство здесь бессильно: Трисс, специалистка по лечебным чарам и эликсирам, страдает от тяжелой аллергии на магию — микстуры легко могут ее убить.

Впрочем, вряд ли кто-то будет против, что эту деталь в игре деликатно обошли стороной. Сама Трисс точно возражать не стала бы.

ДИТЯ СТАРШЕЙ КРОВИ — ЦИРИЛЛА ФИОНА ЭЛЕН РИАННОН

Она же княжна Цирилла, она же Львенок из Цинтры, она же Ласточка, она же Фалька, она же дитя-неожиданность, она же дитя Старшей Крови, она же просто Цири — приемная дочь Геральта и Йеннифэр и, без преувеличений, главная героиня всего цикла о ведьмаке.

Заполучить Цири в свои руки стремятся все мало-мальски значимые силы мира, и виной тому ее наследственность. Во-первых, Цирилла — единственная законная наследница престола Цинтры, небольшого королевства, занимающего важное стратегическое положение. Во-вторых же, она дитя Старшей Крови, носительница редкого гена, считавшегося утраченным много лет назад.

В жилах Цириллы течет кровь легендарной эльфийской волшебницы Лары Доррен аэп Шиадаль, а сама она — мощнейший Исток, латентная чародейка, обладающая уникальными провидческими и медиумическими способностями. В юности Цири отреклась от магии, утратив способность колдовать, но дар Старшей Крови от этого никуда не делся: девушка умеет открывать дороги между мирами, свободно пронзая пространство и время.

Некто очень похожий на Цири упоминается в пророчествах древней эльфийской провидицы Итлины. Там говорится, что конец света (век Волчьей Пурги и час Белого Хлада) уже не за горами, но мир возродится из зерна Старшей Крови, причем в живых останутся лишь те, кто пойдет за Ласточкой, и ее потомки будут править в новом мире.

Имя «Цирилла» на Старшей Речи пишется как «Zireael» и означает «Ласточка». С потомками, впрочем, у нее пока что глухо. Психологические травмы, которые Цири получила в очень юном возрасте, спасаясь из охваченной боями Цинтры, и позже, во время скитаний с разбойничьей бандой, породили в девушке неприязнь к телесному контакту с мужчинами. Вероятно, именно поэтому во время своей недолгой бандитской карьеры Цири открыла для себя, что она бисексуальна.

В игре Цири выглядит почти так же, как описана в книге, — разве что длинный шрам, оставленный ей когда-то нильфгаардским коронером Стефаном Скелленом, не так страшен, как ему положено. А неуместно высокие каблуки на сапогах легко объяснить небольшим позерством: Цири всегда предпочитала модную дорогую одежду, даже когда промышляла на большой дороге с бандитской шайкой.

Интересно, покажут ли нам розу, которая должна быть вытатуирована у Цири на бедре, возле самого паха? Зная отношение CD Projekt RED ко «взрослым» темам, мы предположили бы, что да.

ЖАНР
Файтинг

ИЗДАТЕЛЬ
Warner Bros.

РАЗРАБОТЧИК
NetherRealm Studios

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC, PS3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One

САЙТ ИГРЫ
mortalkombat.com

Сергей Непрозванов

MORTAL KOMBAT X

Отдел рентгенологии доктора Саб-Зиро

Громкое возрождение легендарного файтинга прошло вполне удачно, и студии **NetherRealm** оставалось только закрепить результат — подлатать дыры в балансе, улучшить сетевой код и подтянуть графику. Но после ухода Джона Тобиаса «верховным жрецом» игровой вселенной стал непредсказуемый Эд Бун, для которого **Mortal Kombat** — личное поле экспериментов. О том, как серию под его началом кидало из крайности в крайность, мы уже не раз рассказывали, так вот — **Mortal Kombat X** исключением не стала.

Лицо

Кто мог предвидеть, что однажды мы будем писать о сюжете в файтингах не в паре строк... но, кажется, после Mortal Kombat 2011 года это стало нормой. Помните, чем закончилась прошлая часть? NetherRealm взяли и сняли со сцены любимых нами с детства персонажей. И нас очень интересовало, как сценаристы выберутся из ямы, которую сами же себе и вырыли. Кто займет место павших защитников Земли, кто станет главным злодеем в новом турнире и будет ли сам турнир?

Увы, интрига рушится в первые тридцать минут. События прошлой части в десятке вспоминают изредка.

Современная история Mortal Kombat пишется без оглядки на прошлое: даже смерти героев здесь ничего не значат, будто в самых дешевых комиксах. «Старожилов» просто разбили на два лагеря — тех, кому повезло и кого вернули к жизни, и тех, кто остался приспешниками зла в своем новом обличье. Новое же поколение прописано по канонам молодежных приключенческих фильмов, где кучка горделивых и своенравных подростков со временем учится работать в команде, познает дружбу и любовь и спасает своих родителей.

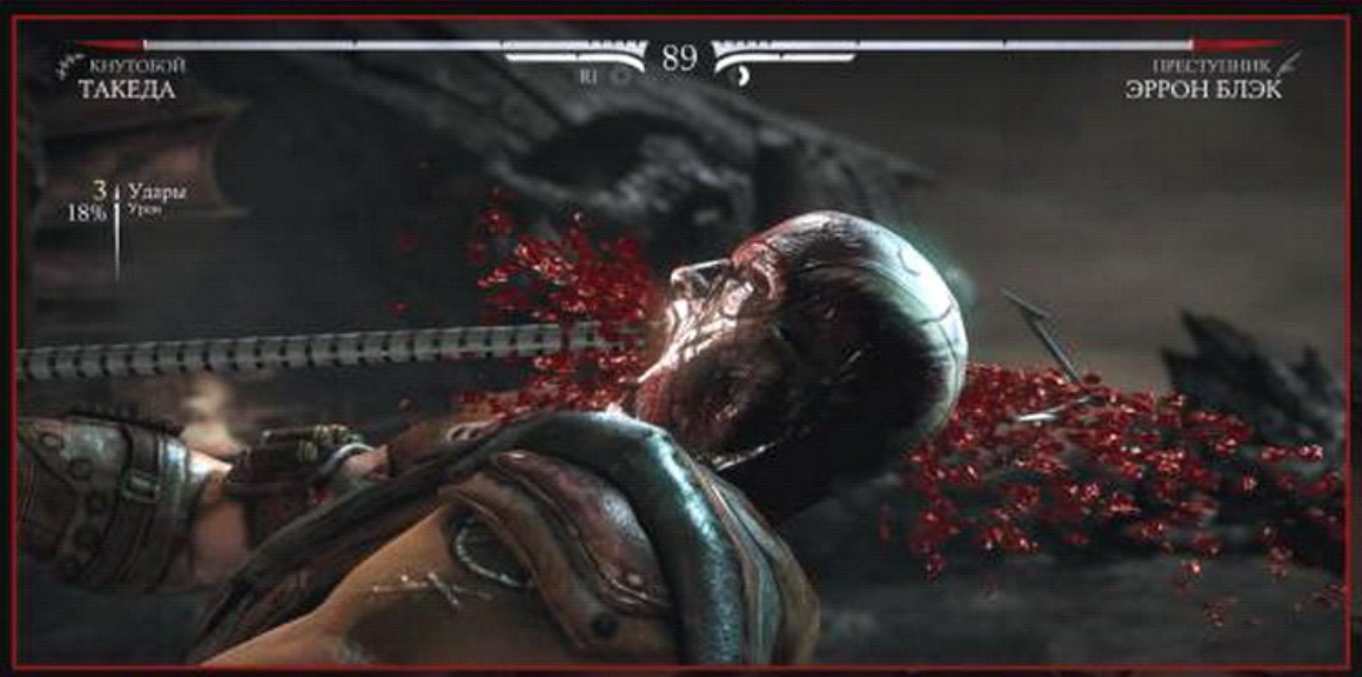
Порой в героях вообще сложно разглядеть характер. Взять, например, Коталь Кана, нового императора внешнего мира. После маньяка Шао Кана этот суровый, но разумный и справедливый правитель вызывает неподдельное уважение — ровно до того момента, когда он позорно проигрывает бой зеленому новобранцу.

И ведь дальше — хуже.

Другие персонажи не раскрываются вовсе. Что за ков-

Заждались? Мы вот да.

Чудом воскресший Джакс, кажется, подался в реднеки. Соответствующий костюм, конечно, есть.



Игра стала более жестокой, но выглядит вся эта жестокость как-то... карикатурно.

А вот и Джонни!

Взаимодействие с некоторыми объектами — своего рода мини-X-Ray. Акцент на зрелищность!

Почти классика!

бой с шестизарядником, что за странная парочка Ферра/Торр? Хотите узнать ответы — читайте комикс вне игры, изучайте карточки персонажей в крипте и проходите башню испытаний в одиночном режиме.

Господа разработчики, раз уж вы придумываете сложный сюжет и относите игру к новому поколению, почему бы не уделить каждому новичку хотя бы по паре минут? Хотя бы по несколько реплик, проливающих свет на их происхождение... А главный злодей, вокруг которого поднималось столько шума? Вспомните финал девятой части, предположите самое банальное продолжение и попадете в цель без всякого гадания на костях.

В итоге получилась блеклая, бедная на масштабные события сюжетная линия, которая толком не представляет новичков и не развивает должным образом идеи прошлой игры. «Старики» ищут покоя, новички — приключений на свои головы, мертвые воскресают, а сила любви побеждает демоническое отродье.

Словом, в сюжетном отношении Mortal Kombat X терпит крах. Но не за сюжетом ведь мы идем в файтинги, верно? Куда ценнее здесь изменения в «математике», в механике боя. Приготовьтесь, дальше вас ждет куча подробностей.

Нервная система

Механика игры изменилась не столь заметно, как состав бойцов, но ощутимо. К полному набору прежних трюков добавились новые возможности.

Шкала энергии, как и раньше, состоит из трех делений. Одно дает возможность усилить спецприем, придав ему дополнительную атаку, или получить неуязвимость на старте. Два деления позволят разрушить вражескую комбинацию, а прием-комбобрейкер теперь можно проводить и пока вам наносят урон, и находясь в блоке под вражеским прессингом; необязательно снимать блок, пропуская удары, чтобы отбросить противника и попытаться перехватить инициативу. Ну а полная шкала энергии нужна для выполнения приема X-Ray.

Под полоской здоровья появилась шкала выносливости. Ее запас расходуется на бег, дэши (короткие рывки вперед или назад) и взаимодействие с интерактивными объектами на арене. Дэши и взаимодействие

Скорпион и Саб-Зиро. Давние враги нынче не очень-то стремятся оторвать друг другу головы.

Зато геймплейные ролики вопросов не вызывают.

В режиме тренировки есть все нужные функции. Теперь еще и локацию выбрать позволяют.

с объектами тратят по половине шкалы, ну а бег постепенно уменьшает полоску. Выносливость пригодится и для выполнения комбобрейкеров, которые не только сжирают разом всю шкалу, но и несколько секунд не дают ей восполниться.

Бегать придется часто — как на длинные, так и на короткие дистанции. Обычный дэш отныне полностью бесполезен, применять его стоит лишь в крайних случаях, когда противник никак не может вам навредить. Рывок вперед нельзя отменить, поставив блок или нанеся удар, придется дожидаться завершения анимации. Бег же, хоть и выполняется не самым удобным способом (вперед, вперед, блок), отменяется в любой момент. На бегу всегда можно уйти в блок или начать атакующую комбинацию. Чем раньше вы освоите эту технику, тем больший контроль над ситуацией получите.

С дэшем назад все куда проще. Теперь это единственный базовый прием на подъеме с земли, при котором на протяжении нескольких кадров удар по вам не пройдет. Атаки Wake Up (в русской версии «атаки пробуждения») больше вообще не имеют кадров неуязвимости, и уложить встающего противника какой-нибудь комбинацией стало гораздо проще. Ему придется тратить энергию и использовать усиленные специальные атаки, чтобы встать и успешно вклиниться в удары противника. Единственным «бесплатным» способом ускользнуть от наседающего оппонента остаются дэш назад и перекат (нужно нажать кнопку удара в тот самый миг, когда вы только-только коснулись земли).

Требования к вводу команд стали жестче. Окно для связки ударов в серию заметно короче, да еще и противник подлетает от подбрасывающего приема не так высоко, как раньше, — сложно успеть выполнить комбинацию, а ведь любое лишнее нажатие все испортит.

Зато урон от самих серий ударов, по ощущениям, серьезно снизился. Самые изощренные связки редко преодолевают предел в 30% урона, с усилением — до 40%. Поэтому ценность мощных ударов вроде апперкота возрастает.

Прыжки в Mortal Kombat никогда не были безопасными, но сделались еще более рискованными. Анимация ударов сильно отличается в зависимости от того, удар какой силы вы используете.

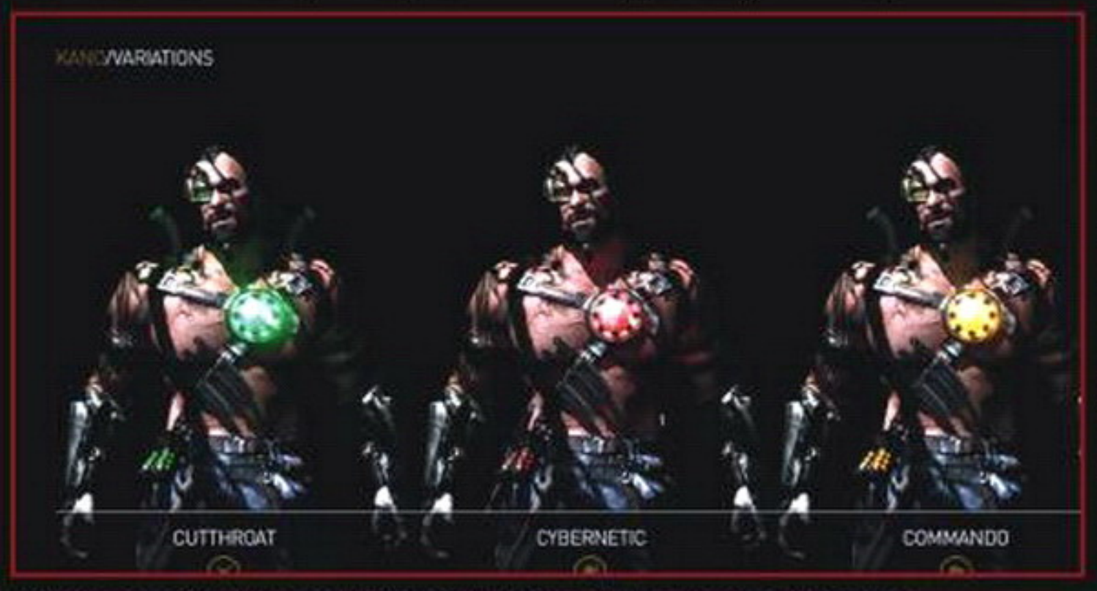
Выбрать правильное расстояние для прыжка непросто. Местами грешат хитбоксы, порой анимация «съедается» в момент перед приземлением, персонаж не всегда хочет разворачиваться в сторону противника, если перепрыгнуть его, да и скорость прыжков у разных персонажей, как нам показалось, разная. Словом, не без проблем, но весьма любопытно.

А вот разрекламированные боевые стили персонажей (по три на нос) работают не совсем так, как хотелось бы. Конечно, времени на их освоение нужно больше обычного, и вариативность добавляет интереса. Но сами стили не всегда работают по принципу контрмеры. Если вам тяжело сражаться с одним из противников, смена стиля вряд ли поможет. Как правило, стили меняют свойства отдельных ударов или прибавляют парочку новых. Однако резкой смены в ощущении персонажа вы не заметите. Скорее всего, со временем большинство игроков выберут для себя один стиль и позабудут про альтернативы.

Внутренности

В распоряжении игрока целая прорва башен испытаний. Классический турнир против десяти противников, башни со случайными усилениями и препятствиями на арене — которыми можно делиться со знакомыми... Есть и бесконечные башни, где количество противников ограничено лишь вашей усидчивостью и уровнем мастерства. Жаль только, что командные поединки два на два канули в Лету.

Раз, два, три, четыре, пять — Коталь Кан идет искать.



Многие способности из прошлой части просто раскидали по разным стилям, но и нового прибавилось немало.

Броски превратились в непрерывную серию ударов.

Во всех этих режимах накапливаются монеты, которые можно потратить в крипте. Прогулки по местному склепу напоминают минималистский dungeon crawler, с врагами и своими легендарными предметами.

Ломая надгробья, открывая сундуки и копошась в паучьей кладке, мы получаем скрытые костюмы, добивания и прочие приятные вещи. В крипте же можно посмотреть карточки персонажей, изучить их историю и процесс создания.

В онлайне помимо стандартных комнат, рейтинговых боев и режима «царь горы» теперь есть война фракций. Фракцию придется выбрать, едва вы запустите игру, и все наработанные специальные очки отныне будут капать в глобальную копилку команды. Никаких особых плюшек это не дает, разве что открываются дополнительные фаталити. Все это ради того, чтобы вы чувствовали принадлежность к чему-то много большему — как, например, в недавнем **Helldivers**.

Нельзя забывать и про качество соединения. Мы протестировали онлайн на PS4 в приватной комнате. Сигнал проходил путь от Беларуси до Урала, и даже с ничтожной, по современным меркам, скоростью играть было комфортно. В лобби-комнатах картина похуже. А что по-настоящему вгоняет в уныние, так это система рейтинговых боев один на один. Каждый раз по завершении боя игра зачем-то выкидывает вас в меню, заново устанавливает связь с сервером и только после этого ищет нового оппонента. Семь минут приходится плевать в потолок, и полторы — играть.

Душа

В свое время Mortal Kombat стал главной причиной появления возрастного рейтинга в видеоиграх. Игра демонстрировала натуралистичных на тот момент персонажей и позволяла расправляться с ними самым жесточайшим образом. Постепенно серия уходила от реализма к гротеску, и MKX тоже не вышел шокирующим.

Во время боя кровь почти не льется, персонажи по большей части ведут себя неестественно и напоминают скорее мультяшных героев, чем реальных людей. Особенно скверно отрисован пот — он похож на пузырьки от ожогов.

На этом фоне даже вытекающие глаза, оторванные конечности и вываливающиеся кишки — ничто по сравнению с тем, что было раньше. Но главный промах местных добиваний в другом: они не подчеркивают индивидуальность бойца. Уникальных, интересных расправ не так уж и много.

Вместе с графикой изменилась и цветовая гамма игры, отныне преобладают готические мотивы. И если к острым тонким шрифтам нареканий нет, то интерфейс требует привыкания. После толстых, ярких панелей из прошлой части новые элементы интерфейса порой попадают в слепую зону. Но тут все решит время.

Зато арены получились потрясающими. Их не так много, как было раньше, но каждая детально проработана, и если уж искать в новом Mortal Kombat «настоящий некстген», так точно на заднем плане.

■■■

Возможно, перемены во вселенной действительно оправданы. Mortal Kombat уже не тот шокирующий и вызывающий, каким был прежде, он лишь старается таковым казаться, но как-то не всерьез. Однако вопросы о необходимости сменить поколение остаются, а значит, что-то пошло не так и создателям не удалось преподнести перемены должным образом.

Если же судьба вселенной вам не столь важна, как сам процесс поединка, то и поводов для расстройства не предвидится. Новая механика немного усложнила те элементы, что были в прошлой игре, добавила динамики и разнообразия. Запас прочности в механике заложен на годы — лишь бы сервера справлялись. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

У Mortal Kombat X все отлично с механикой, а это главное. Это очень хороший файтинг, за которым вы проведете многие месяцы и даже годы. Но в том ли направлении движется серия, избавляясь от старых персонажей и заменяя их молодыми «клонами»? Большой вопрос.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8

ГРАФИКА: 8

ЗВУК И МУЗЫКА: 9

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 9

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»

Артем Малышев

ПЕРЕЙТИ ЧЕРТУ

Как серия Mortal Kombat переступала рамки дозволенного

«Я был удивлен успехом **Mortal Kombat** уже годы спустя. Когда игра выходила на домашних консолях, когда фильм выходил в кинотеатры, когда по телевизору показывали шоу — мы работали по двенадцать часов в день над следующей частью для аркадных автоматов. Я даже и не помню, чтобы мы сидели и радовались успеху. Скорее уже потом, оглядываясь назад, удивлялись: ничего себе, мы пошумели...» — так Эд Бун вспоминает годы взлета серии Mortal Kombat. Это была середина 1990-х. Его команда с головой погружалась в разработку файтинга для аркадных автоматов, пока **Acclaim** тратила десятки миллионов долларов и раскручивала франшизу на весь мир.

За морозилу сегодня я

Вероятно, Эд до сих пор не осознает, как громко прошумела игра, созданная им и Джоном Тобиасом. В каких отдаленных уголках Земли этот шум отдавал эхом. В разбитых девяностыми дворах российской глубинки мальчишки дрались из-за нее: «Это я буду Саб-Зиро!» — «Нет, я!» И дрались они не за контроллер, а за право носить имя персонажа в переделанной «под файтинг» дворовой войнушке. Ходили слухи, что пацан из соседнего двора умеет делать «велосипедик» — фирменный удар Лю Канга — по-настоящему. А в далеких тибетских храмах монахи реально умеют создавать огненные шары в руках силой мысли.

Играли во дворе, потому что приставка, пусть и пиратская, была дикой редкостью. Вот кому-то отец откуда-то привез, но ведь не затащишь домой целый двор, да и мама не пустит. А в какой-нибудь «Кровавый спорт» не поиграешь, потому что не хватит персонажей. Не будут же все сразу Ван Даммами. Тем более Боло Йенг — это вообще обзывательство. А решить между четверыми, кто какой будет черепашкой-ниндзя, было просто невозможно. Никто не хотел быть Рафаэлем.

В Mortal Kombat же героев обычно хватало на всех, а распределение вызывало меньше всего споров (хотя за Саб-Зиро и Скорпиона, конечно, хотели играть все). Это была мечта любого мальчишки, особенно в связке с фильмом и мультиком. Никто и подумать не мог, какие споры франшиза вызвала в Европе и Америке. И уж тем более — что эти споры изменят всю мировую индустрию видеоигр. Оказывается, визитной карточкой серии считали насилие. Кровавые убийства с реалистичной графикой впервые появились на массовом рынке детских развлечений, а домашняя консоль в начале девяностых была преимущественно семейной штуковиной.

«Первый Mortal Kombat мы рассчитывали на довольно взрослую аудиторию, никак не на владельцев домашних консолей, — говорит Джон Тобиас. — Игровые автоматы были популярны в основном среди студентов. Если в начале 1980-х в них играли почти все, то к концу остались только хардкорные игроки. Вот для них мы и работали. А когда Acclaim портировала Mortal Kombat на

Лучший фильм детства, который лучше не пересматривать.

Классический набор персонажей.

домашние консоли — это действительно стало проблемой. Политики обратили внимание, ведь для них это хорошая тема. Можно заработать лишние голоса и повысить шансы на переизбрание».

Шаг Acclaim раскручивать Mortal Kombat массово был смелым даже по современным меркам. Они вложили в аркадный файтинг кучу денег и усилий, и общественный резонанс сначала пошел только на пользу.

«Многие судили об игре, представления не имея, что это такое. В новостных сюжетах просто нарезали фаталити за фаталити, и действительно складывалось впечатление, будто больше ничего и нет — сплошное отрывание конечностей и кровавая баня, — вспоминает Эд Бун. — Но это сработало как снежный ком. Люди вдруг стали говорить «не играйте в это», а для молодежи такое, наоборот, прозвучало как призыв: а ну-ка, попробую, что там мне запрещают. Одним словом, только подлили масла в огонь. Но решение ввести возрастной рейтинг было правильным. Когда вышла Mortal Kombat 2, споров уже не было».

Именно с Mortal Kombat началась система выдачи играм возрастного рейтинга, и именно для этого тогда основали организацию ESRB. Но к такому решению пришли не сразу. Nintendo в версии игры для своей приставки сделала кровь зеленой, чтобы выглядело не так натурально. А Sega — тогда еще основной конкурент — схитрила. С помощью чит-кода активировалась полная версия, с кровищей и жестокостью во всей красе. Так Mortal Kombat ненадолго даже стал оружием в войне консолей начала 1990-х.

Рептилия появился в игре как персонаж-пасхалка, а Ермака в реального героя превратило комьюнити, раскрутив строчку кода в городскую легенду.

Фаталити Саб-Зиро — одно из любимых для создателей. К тому же локомотив дурной репутации игры в девяностых.

По-живому

Но начиналось все совершенно безобидно. Эд Бун пришел в компанию **Williams Electronics** программистом машин для пинбола. Только получив образование по компьютерным технологиям, он искал «взрослую работу» где-нибудь в банке или финансовой организации. «Кажется, где-то в самом низу резюме я написал, что люблю видеоигры. Так, просто для слова о хобби. Не знаю, как они из этого поняли, что я тот, кто им нужен. Но мне предложили место».

Эд ждал, что его возьмут делать игры, но предложили лишь программировать автоматы для пинбола. «Помню, как спросил их тогда: «А что, разве пинбол надо программировать? Как это вообще работает?» Тем не менее я программировал их следующие три года. Но я знал, что в этой компании делают игры и к тому же работают люди, которыми я действительно давно восхищался. Это поддерживало мой энтузиазм».

А в отделе разработки уже трудился Джон Тобиас. После нескольких проектов ему очень хотелось опробовать новую технологию анимирования оцифрованных реальных съемок. Но, чтобы полностью ее реализовать, нужно было, чтобы персонажи занимали много места на экране. Как он вспоминает, именно этот мотив был ведущим — никак не желание сделать жестокий файтинг или свою версию Street Fighter.

«Идея MK появилась еще до того, как **Street Fighter 2** вышел на автоматах. Мы просто хотели игру с большими персонажами. Сначала мы думали пригласить на съемки Жан-Клода Ван Дамма и выпустить игру по лицензии на его имя. В то время все наши самые успешные проекты были сделаны по лицензии. Но эта идея не увидела свет».

По словам Джона, провал этой затеи как раз совпал с успешным релизом Street Fighter 2. В какой-то степени это спасло проект. Джон и Эд уже были знакомы и горели общей идеей. Сославшись на успех японского файтинга, им удалось убедить менеджеров компании, что проект может выстрелить и без Ван Дамма, да и вообще без всякой лицензии. «Мне с самого начала хотелось совместить американскую реалистичность с восточным сверхъестественным миром, — говорит Тобиас, — это нашло отражение в сюжете игры, а потом вылилось и во все остальное. И мне кажется, сработало здорово».

Никакой склонности к насилию в игре не было и в помине. Кровь прикрутили просто вслед за смачными звуками ударов. Фаталити добавили, чтобы стремление их выучить дольше удерживало в игре. Оба автора в один голос утверждают, что результат для них выглядит скорее гротескно-комичным, но никак не по-настоящему жестоким. Хотя с системой оценок они согласны.

■■■

Сейчас, с выходом **Mortal Kombat X**, серии уже 23 года. Из 2015-го тот старый спор вокруг насилия выглядит несколько раздутым. Мы уже прошли, кажется, через все, от кошек вместо глушителя до тотального геноцида в Лос-Сантосе, оставляя горы пиксельных трупов в **Hotline Miami**, и думаем, как пережить **Hatred**. Тем не менее кровавые фаталити остаются фишкой Mortal Kombat как вершина жестокости видеоигр. Вот только можно ли удивить современного игрока жестокостью? В отличие от первых игр, у современных частей такая проблема есть. «Перед каждой игрой мы собираем встречи, обсуждаем идеи. И каждый раз кто-нибудь предлагает нечто такое, что тошнить начинает. И это, конечно, уже слишком. Мы пытаемся повышать планку, но все-таки есть черта, которую лучше не переступать», — говорит Бун.

Но не перешли ли ее уже? Редактор Kotaku Йэн Дрэнсфилд пишет, что уже не может играть в любимую серию детства, как ни странно, из-за жестокости. Хотя раньше она казалась нормой. И он такой не один. Интересно, для детей в 2015-м Mortal Kombat X выглядит как сказка? ■

Неужели фаталити Mortal Kombat X по-прежнему выглядят как комичный гротеск?

Алексей Сигабатулин

ИЗ РЯДА ВОН!

Когда смертельная битва становится еще и необычной

Время летит быстро, и вот уже серия **Mortal Kombat** разменяла третий десяток, успев блеснуть вереницей самых разных выпусков — от «правильной» второй части до откровенно неудачных игр про женщин-вампиров и криминальный мир. Об основных играх линейки вы и так знаете все или почти все, поэтому сейчас мы вспомним более редкие ответвления. В них разработчики зачастую пытались расширить границы игрового мира и попытать силы в других жанрах.

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Лучший тому пример — **Shaolin Monks**. От этой игры никто ничего не ждал, но вышло здорово.

Хронологически события этой части разворачиваются сразу после окончания самого первого турнира. В грандиозном вступительном ролике Лю Кан в последний раз попытался одолеть Шан Цуна, но вмешался Горо, и все пошло кувырком. Колдун сбежал, успев затопить остров-арену. Почти всем бойцам Земного царства удалось безопасно уйти, кроме Лю Кана и Кунг Лао. Под управлением игрока им предстояло спастись бегством, а после снова открыть охоту на Шан Цуна.

Давние поклонники серии обнаружили в игре много приятных отсылок к прежним частям. Тут и знакомые локации (логово Горо и академия Ву Ши), и классические персонажи-боссы, и неожиданные противники вроде охраны Шао Кана из первой MK.

По жанру это был привычный beat'em up в духе **God of War** и **Devil May Cry**. Мы бродили по уровням, выискивали секреты и дрались с толпами врагов, выбивая сумасшедшие комбинации ударов. Для проведения фаталити или бруталити нужно было заполнить особую шкалу — схема простая, но эффективная. И особенно весело все это игралось в кооперативе. Если у вас есть возможность раздобыть игру — поиграйте обязательно, для вечеринок подходит еще сильнее, чем MKX.

Mortal Kombat vs. DC Universe

Плод томительных творческих исканий **Midway**. Сначала разработчики думали вообще перезапустить серию и избавиться от всех знакомых персонажей, затем захотели сделать нечто устрашающее по образу и подобию **Gears of War**. В итоге получился кроссовер. Авторы объединили вселенные Mortal Kombat и **DC Comics**, заставив персонажей файтинга и комиксов сражаться бок о бок.

По сюжету, воины Земного царства в очередной раз остановили вторжение Шао Кана, а параллельно Супермен успешно положил конец козням Дарксайда. По невероятному стечению обстоятельств оба злодея не погибли, но слились воедино — и на свет явился Дар Кан! Недолго думая «новорожденный» объединил вселенные, удвоив мощь творящегося безумия. Разумеется, игра не стала новым каноном, она была всего лишь размышлением в духе «А что, если бы…».

Главными проблемами **Mortal Kombat vs. DC Universe** оказались слишком серьезное отношение к себе (с такой сюжетной завязкой чуть больше юмора не помешало бы) и упрощения в механике. Персонажи позабыли несколько стилей и в бою производили впечатление одинаковых, различались у них лишь наборы спецприемов.

К тому же авторы упростили проведение комбинированных ударов до пары-тройки нажатий и сделали фаталити заметно миролюбивее. Герои DC и вовсе никого не убивали — что странно, ведь в комиксах жестокости всегда хватало.

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Имя одного из символов серии в название вынесли не случайно. Midway решили раскрыть в игре прежде не известные подробности биографии Саб-Зиро. Поклонникам, которые обклеивают комнаты плакатами с изображениями любимых героев и помнят наизусть комбинации большинства приемов, это должно было понравиться. Но не понравилось. Особенно на фоне **MK 4**, вышедшей почти одновременно.

История **Mortal Kombat Mythologies** начиналась незамысловато: колдун Куан Чи нанимает Саб-Зиро, чтобы тот украл для него таинственный амулет. Но, прибыв на место, наш криомант узнает, что о том же прохвост попросил и Скорпиона. Затем появляется сам Куан Чи и крадет артефакт из-под носа у героя (логику в этот момент лучше отключить). И только Райден, чудесным образом оказавшийся поблизости, рассказывает правду: выясняется, что амулет — источник силы для злого божества Шиннока. И его необходимо вернуть!

Сделать это мешали странное управление и платформенный геймплей в духе **Prince of Persia**. Мало того, что боевую систему ранних частей МК кошмарно адаптировали для сайдскроллера, так еще и добавили для полноты картины несколько сомнительных нововведений. Например, развернуться в противоположную сторону персонаж мог исключительно по нажатию определенной кнопки, для выполнения спецприемов требовалось вводить многоуровневые комбинации, а в крохотном инвентаре помещались лишь предметы, необходимые по сюжету, и совсем не оставалось места для лечебных зелий. А герой то и дело норовил улететь в бездну, так что прыгать по платформам приходилось с филигранной точностью.

И все же эта игра — весьма любопытный прецедент, несмотря на обилие недостатков. Однако, если вас она интересует лишь в научных целях, лучше ограничиться роликами на YouTube — сбережете себе кучу нервов.

Mortal Kombat: Special Forces

Про этот образец игростроя както неловко говорить в приличном обществе. **Mortal Kombat: Special Forces** не просто худшая игра в серии, а одна из худших игр вообще. Ей просто повезло, что восьмидесятые давно минули и многомиллионные партии картриджей или дисков с играми на свалку больше никто не выбрасывает (прецедент, напомним, создала **E.T. the Extra-Terrestrial**). Но, по-хорошему, там ей самое место.

События в Special Forces разворачивались незадолго до событий Mythologies, а играть нам предлагали за Джакса, бойца с биомеханическими протезами рук. Сюжет укладывался в одно предложение: Кано устроил погром в сверхсекретной тюрьме и похитил очередной артефакт, а главный герой бросился следом, надеясь вернуть игрушку на место. Все.

Авторы даже не удосужились ответить на очевидный вопрос: откуда у главного героя металлические руки. Ну, виноват Куан Чи. Что за артефакт и зачем он нужен Кано, тоже осталось за кадром — нужен, и все тут.

Схематичность истории еще можно простить файтингу, но нам подсунули пресный beat'em up, к тому же с видом сверху. Никаких головоломок и нетривиальных заданий здесь не было. Все, что требовалось, — подойти к стоящему истуканом противнику и забить его кулаками. Затем подбежать к следующему и повторить. И так — пока герой не разживется огнестрельным оружием и все происходящее окончательно не потеряет всякий смысл.

Действительно, зачем устраивать какие-то турниры, когда можно достать пулемет и перестрелять всех к чертовой матери? Страйкер одобрил бы.

■■■

Зачастую попытки привнести в Mortal Kombat нечто новое и переместить старый добрый файтинг на чуждые жанровые рельсы оборачивались катастрофой. Иногда получалось терпимо. Реже — хорошо. Жанр файтинга — хрупкая материя, но это не значит, что не нужно пытаться ничего менять. Просто стоит подходить к работе над ответвлением со всей серьезностью и не расценивать это как легкий способ быстро заработать на популярной франшизе. ■

Дмитрий Шепелев

ВНЕ ТУРНИРА

Как себя чувствует Mortal Kombat за пределами видеоигр

Редкий игровой сюжет успешно перебирается в другие сферы развлечений. Обычно дело ограничивается второсортными комиксами, в лучшем случае можно рассчитывать на фильм, если повезет, не от Уве Болла. Впрочем, толковые экранизации видеоигр тоже наперечет. Однако есть одна серия, умудрившаяся за двадцать с лишним лет отметиться во многих областях. Это **Mortal Kombat**.

Mortal Kombat

На большой экран файтинг перенесли в год выхода третьей части. Сценарий писали создатели серии Эд Бун и Джон Тобиас, а в режиссерское кресло сел Пол Андерсон, на тот момент имевший за плечами лишь криминальный боевик «Шоппинг».

Бун и Тобиас решили снова, как и в игре, скопировать сюжет «Выхода дракона» (1973) с Брюсом Ли. Местом действия стал далекий остров под владычеством коварного злодея, а чтобы одолеть мерзавца, главный герой должен был победить в турнире единоборств. На роль Джонни Кейджа хотели пригласить Брэндона Ли, сына великого мастера, но тот трагически погиб на съемках фильма «Ворон» (1994).

Критики порвали картину в клочья, зато игроки возвели в ранг культовой. При бюджете в двадцать миллионов фильм окупился шестикратно и доказал потенциальную жизнеспособность экранизаций видеоигр (учитывая сокрушительный провал «Супербратьев Марио» (1993), это действительно было важно).

«Смертельная битва» прекрасна. Восхитительно переигрывающие актеры произносят здесь восхитительно дурацкие реплики, все это щедро приправлено штампами, но зритель в восторге, потому что на экране — типичный до рези в глазах боевик девяностых. А еще в нем потрясающая хореография боев, инфернальный Кэри-Хироюки Тагава и отличный саундтрек, ставший такой же визитной карточкой Mortal Kombat, как и фаталити.

В 1995 году, незадолго до премьеры фильма Пола Андерсона, на кассетах вышел мультик Mortal Kombat: The Journey Begins. Господа из New Line, видимо, вообразили себя конкурентами Pixar, потому что большей частью опирались на компьютерную графику. А точнее, на кошмарное CGI 1995 года. Если вам дороги зрение и психика, обходите кошмар стороной.

Возможно, именно благодаря этой сцене из фильма «Горец» продюсеры «Смертельной битвы» позвали Кристофера Ламберта на роль бога грома Райдена.

Mortal Kombat: Annihilation

Если первая часть была эталонным представителем категории B, то вторая скатилась в откровенный трэш.

Во-первых, с поста режиссера ушел Андерсон, прихватив с собой спасительное чувство меры. Во-вторых, почти полностью сменился актерский состав. А в-третьих, принцип «все то же самое, только больше» лишил фильм остатков вменяемости.

Сюжет воспроизводит события Mortal Kombat 3 и рассказывает о попытке Шао Кана объединить Внешний мир и Землю в империю зла. И все бы ничего, если б создатели не пожелали впихнуть в полтора часа побольше героев и драк. На выходе мы получили сумбурные скачки по локациям и нескончаемые поединки, от которых к середине фильма уже мутит.

Герои появляются из ниоткуда, выполняют сюжетную функцию и пропадают. Появился младший Саб-Зиро с красным шрамом, отметился, исчез; пришел Ночной Волк, наставил Лю Кана, исчез; прискакала Милена, подралась с Соней... и так далее. Не лучшее впечатление производят и спецэффекты с упором на компьютерную графику скорее середины, чем конца девяностых.

Ирония судьбы: прототипом Шао Кана в игре был Арнольд Шварценеггер. В фильме императора сыграл Брайан Томпсон — хулиган, которого Железный Арни пробил кулаком в начале первого «Терминатора».

Mortal Kombat: Conquest

После «Истребления» стало понятно, что третьего фильма, скорее всего, не будет. Однако New Line Cinema расставаться с популярным брендом не хотела, и ее телевизионному отделению поручили создать сериал-предысторию.

Условное прошлое (по канонам игры — XV век), условная Азия. Великий Кунг Лао (предок игрового героя) побеждает на турнире молодого и совсем не харизматичного колдуна Шан Цуна, спасая Земное царство и изрядно обозлив императора Шао Кана. Тот приказывает отыскать способ извести чемпиона и обойти правила Смертельной битвы, чем Шан Цун при поддержке Куан Чи и занимается все двадцать две серии. На стороне Кунг Лао сражаются Райден и придуманные для сериала телохранитель Сиро и воровка Тажа.

«Завоевание» продержалось один сезон и было прикрыто по финансовым соображениям, несмотря на неплохие рейтинги. Хореография боев в сериале на высоте, тем более что роль Скорпиона, как и в первом фильме, исполняет мастер боевых искусств Крис Касамасса, а роль Тажи — молодая и симпатичная Кристанна Локен, терминаторша из «Восстания машин». Что забавно, и Райдена, и Шао Кана тут играет один актер — Джеффри Мик. Если вы поклонник ретросериалов в стиле «Зены», то даже сейчас вполне можете получить удовольствие от Mortal Kombat: Conquest.

Именно в сериале впервые вживую появился Куан Чи, хотя должен был сыграть свою роль еще во втором фильме.

Mortal Kombat: Defenders of the Realm

В чью светлую голову пришла эта идея, остается только гадать, но факт остается фактом: New Line Television решили сделать по одной из самых кровавых игр в истории детский сериал про команду супергероев, ориентируясь, как и все в те времена, на суперпопулярных X-Men (1992—1997). Лю Кан, Китана, Соня, Джакс и прочие внезапно стали слаженной группой, получили свою «бэт-пещеру» и даже истребители в форме драконов. А индейцу Ночному Волку с какого-то рожна досталась роль здешнего компьютерного гения.

Само собой, крови в сериале нет, а противниками чаще всего выступают нелюди — роботы или таркатаны, которых здесь называют просто кочевниками. Даже во флэшбеке о схватке Лю Кана с Саб-Зиро (мультсериал связан с первым фильмом) сила воды не протыкает противника сосулькой, а превращает в ледяную статую. Персонажи, если сравнивать с теми же «Людьми Икс», неимоверно плоские, сюжеты примитивные, а скудная анимация не позволяет обеспечить боям, основной фишке всей серии MK, нужную динамичность.

Единственное, что тут заслуживает внимания, — это звуковое сопровождение. Музыка очень похожа на мелодии из третьей игры и первой кинокартины. Райдена озвучивает Клэнси Браун (злобный генерал из «Флэша» и постоянный голос мистера Краба), а Кертиса Страйкера — не нуждающийся в представлении Рон Перлман. Мультсериал продержался тринадцать серий, после чего был закрыт и забыт. Вполне справедливо.

Mortal Kombat: Legacy

Конечно, студийные боссы не могли проигнорировать бум вокруг короткометражки. Подавать в суд из-за незаконного использования бренда Warner Bros. не стали, но и большой бюджет на «фильм мечты» выделять не собирались. Решили ограничиться веб-сериалом.

К производству присоединился сам Эд Бун, и всё вернулось на круги своя, а находки Танчароэна выпилили. Mortal Kombat: Legacy — очередной пересказ первой игры, но с расширенным списком героев и большим упором на их происхождение. Некоторые события классической мифологии MK — гибель семьи Скорпиона и захват Шао Каном Эдении — были экранизированы здесь впервые. Серии коротенькие, что никак нельзя отнести к плюсам, ведь сюжеты разбиваются на две, а то и три части, лишая повествование цельности.

Зато актерский состав, особенно по меркам веб-сериалов, выдающийся. Мало того, что Кэри-Хироюки Тагава спустя двадцать лет вернулся к образу Шан Цуна, так еще и другие звезды девяностых нашли пристанище в Legacy — Каспер Ван Дин в роли Джонни Кейджа и Марк Дакаскос в роли Кунг Лао. Первые два сезона доступны на YouTube и в Steam, а над третьим, по слухам, как раз ведется работа.

Mortal Kombat: Rebirth

В 2010 году на YouTube появилось видео, вогнавшее в ступор как поклонников MK, так и игровую прессу. Восьмиминутный фильм Mortal Kombat: Rebirth был слишком качественным для любительской поделки, а участие профессиональных актеров, например Майкла Джея Уайта (Спаун из одноименного фильма 1998 года), наводило на мысль, что к проекту причастен кто-то из крупных компаний.

«Перерождение» демонстрировало радикально новый взгляд на вселенную и персонажей. Привычное околовосточное фэнтези сменил криминальный боевик с элементами хоррора. Барака здесь не представитель иной расы, а свихнувшийся пластический хирург, Рептилия — серийный убийца с редким заболеванием кожи, а Шан Цун — криминальный авторитет, устраивающий подпольный турнир по боям насмерть.

В Сети началась неразбериха. Одни инсайдеры утверждали, что это часть рекламной кампании новой игры, другие уверенно называли Rebirth трейлером фильма. Ясность внес создатель ролика, режиссер Кевин Танчароэн. Оказалось, короткометражку он снял по своей инициативе, потратив 7500 долларов, а несколько актеров согласились поучаствовать чисто по дружбе. Ролик Танчароэн хотел представить Warner Bros., чтобы получить деньги на полнометражную версию. Дерзкий план!

Саб-Зиро в ролике тоже есть, но лишь на фотографии. В этой версии он больше похож на строгга из Quake 4.

Комиксы

В 1990-е годы в Америке начали, как грибы после дождя, появляться небольшие издательства комиксов, куда за творческой свободой бежали художники и сценаристы из Marvel и DC. Чтобы заработать деньги на свои эксперименты, подобные конторы издавали комиксы по лицензиям.

Одним из таких издательств было Malibu Comics, просуществовавшее около трех лет и запомнившееся главным образом несколькими первыми выпусками «Спауна» Тодда Макфарлейна. Там же в 1994 году вышла новеллизация первой части Mortal Kombat, с подзаголовком «Blood & Thunder», и ее продолжение Battlewave, а также их ответвления, посвященные Кунг Лао и Горо.

Читать эти серии совершенно необязательно. Рисунок неплох, особенно для середины девяностых, однако сценарий настолько дубовый, а персонажи настолько невыразительны, что становится попросту скучно. Крови, к слову, здесь нет.

Другое дело — комикс-предыстория к Mortal Kombat X, последние несколько месяцев выпускаемый DC в цифровом формате. Он динамичен, неплохо написан и, что самое важное, знакомит с новыми персонажами серии — в частности, с Коталом Каном. Трудно сказать, насколько важным знакомство с комиксом будет для понимания сюжета игры, но прочитать его очень советуем.

■■■

Возможно, после успеха Mortal Kombat X, в котором никто и не сомневается, мы услышим анонс очередного фильма или сериала, и дело тут вовсе не в жадности продюсеров. Просто мир «Смертельной битвы» — нечто большее, чем красочная декорация для кровавого веселья. Событий и интересных персонажей в нем немало, и в рамках двумерного мордобоя этой вселенной стало тесно уже давно. ■

ДОБЕЙ ЕГО!

Как в файтингах уничтожают оппонентов раз и навсегда

Сергей Рязанов

Как всегда, перед выходом очередной игры серии **Mortal Kombat** самой обсуждаемой темой становится фаталити. Что таить — некоторые поклонники культовой франшизы ждут релиза только ради того, чтобы посмотреть, как на этот раз Джонни Кейдж будет крошить подбородки своих соперников, а Саб-Зиро мастерски смещать позвонки очередному неудачнику.

Почти за четвертьвековую историю Mortal Kombat фаталити, которые позиционировались в 1992 году как основное отличие от **Street Fighter**, стали визитной карточкой игры и успели перекочевать во множество файтингов.

Только не по лицу

Одним из ровесников Mortal Kombat и первой, кто перенял систему добиваний, стала серия игр **Killer Instinct**. Разработчики подошли к фаталити со всей серьезностью: так, персонаж по имени Би Оркид, по легенде — секретарша-шпион, ставит последнюю точку в поединке, распахивая облегающий костюм и показывая противнику свою грудь пятого размера. Еще один герой файтинга — Яго, тибетский монах-переросток. После короткой молитвы он обрушивает на врага старую развалюху, похожую на **Chevrolet Bel Air**. Риптор, получеловек-полудинозавр, в качестве финального аккорда просто съедает своего оппонента. Всего у каждого героя было по три способа добивания, а также Ultra — длинная связка ударов, заканчивающаяся для противника смертью.

Microsoft в 2013-2014 гг. реанимировала серию после семнадцати лет забвения, однако систему добиваний решили пересмотреть. В новой игре осталась только «ультра» — больше никакой обнаженки и юмора ранних 1990-х, что, конечно, не может не расстраивать.

Приблизительно в то же время, что и Killer Instinct, появился **Primal Rage**. Семь героев-богов, сражающихся на локациях постапокалиптического мира, разрушенного метеоритным дождем. На каждую битву выбегают озверевшие представители выжившего человечества и начинают молиться на своих кумиров. Герои же, в свою очередь, могут их есть, тем самым восстановив полосу жизни. Вот такой вот веселый синопсис.

Ясное дело, геймеры увидели в игре отсылки к Mortal Kombat — уж очень некоторые протагонисты напоминали героев уже успевшего стать популярным файтинга. Хотя надо отдать должное разработчикам: дерущиеся между собой динозавры, огромные обезьяны и полурептилия с головой кобры вызывали у всех неподдельный интерес. Отдельный плюс системе добиваний: у каждого героя были свои уникальные приемы, с насилием и литрами пиксельной крови. Тираннозавр Саурон мог сожрать своего соперника или, попрыгав на нем, превратить в кучу фарша, скоростной Тейлон за несколько секунд сдирал всю плоть с врага, не оставляя ничего, кроме костей, Близзард, напоминающий снежного человека, ловко выбивал кулаком мозги из черепной коробки, а его сородич Хаос орошал оппонента едким «золотым дождем».

Файтинг **Tattoo Assassins** так и не появился на прилавках. Студия **Data East** задумывала игру как ответ на Mortal Kombat со схожим дизайном, а также набором фаталити. К сожалению, Tattoo Assassins с треском провалил бета-тестирование. Владельцы студии побоялись конкуренции Primal Rage и MK, поэтому отозвали все аркадные автоматы. Игра все же просочилась в интернет и стала доступна на эмуляторах. Примечателен Tattoo Assassins тем, что еще до MK в нем было так называемое Animality и даже Nudality (эти названия, конечно, придумали позднее, но смысл был тот же), а руководителем проекта являлся сам Боб Гейл — сценарист фильма «Назад в будущее». Наверное, поэтому в числе смертельных приемов было обрушение на голову DeLorean. А вот объяснить огненную диарею в этом файтинге сложнее.

Еще один «убийца» Mortal Kombat появился в 1994 году. Игра под названием **Blood Storm** должна была отнять часть аудито-

Killer Instinct

Primal Rage

Blood Storm

Eternal Champions

Tattoo Assassins

рии у поклонников серии. Схожий сюжет, персонажи, фаталити — все это, разумеется, могло бы вылиться в интересный проект, однако на деле получилась полная калька с MK. Фаталити выглядели неплохо, но ничего нового разработчики предложить не смогли: Freon замораживал оппонента, а затем рубил на части, Mirage взрывала голову соперника миниатюрным подобием глубинных бомб, Talon расстреливал из пулемета с такой яростью, что тело разрывало на маленькие кусочки. Вроде и придраться не к чему, но геймеров игра сильно не зацепила. Позднее компания, выпустившая Blood Storm, вышла из бизнеса, поэтому продолжения игры мы так и не увидим.

И остальное не трогайте

Интересно обставили добивания в файтинге **Eternal Champions**. В «Вечных чемпионах» оппонента убивало не только фаталити, но и локация — примерно как во втором MK. Для начала противника нужно было подтолкнуть в особое секретное место. Но если это получалось, то уровень мог скормить игрока пираньям или плотоядному растению, утопить, сжечь на костре инквизиции и еще многое другое. Такое фаталити могло затянуться на 10-15 секунд игрового времени, так что, пока внутренности героя раскидывались по всему уровню, можно было заняться чем-нибудь еще. По количеству изощренных способов убийства Eternal Champions можно смело назвать лидером. Игра имела неплохой коммерческий успех и даже повторно вышла в 2007 году на Nintendo Wii.

Еще один пример из девяностых — **Mace: The Dark Age**. Игру выпустили для аркадных консолей Atari в 1997 году, а затем портировали на Nintendo 64. Несмотря на неплохие отзывы о графике, игра скорее была примером того, как не стоит делать файтинги и добивания в играх. Не совсем удачные попытки пошутить с фаталити в виде превращения в цыпленка, обезглавливания, разрывы соперников пополам — все это уже к 1997 году рядовой поклонник видеоигр успел увидеть в Mortal Kombat. За исключением разве что добивания в виде поцелуя от героини по имени Намира, которую, по легенде, научил единоборствам старый евнух, и теперь, сбежав из гарема, она одержима местью. Так вот, каким-то образом от поцелуя бывшей наложницы противник уменьшался до размеров футбольного мяча, а затем получал мощный удар ногой и превращался в бесформенную биомассу. Выглядело это все жутко нелепо.

Настоящим образцом жестокости, позавидовать которому бы мог и Mortal Kombat, стал файтинг **Thrill Kill**. К сожалению, игра так и не была официально выпущена из-за слишком откровенных сцен насилия и сексуального подтекста некоторых элементов геймплея. Однако мир не без добрых людей — Thrill Kill просочилась в Сеть и стала доступна обладателям взломанных PlayStation и консольных эмуляторов на PC.

Действие в игре происходит в квадратной локации. Сначала это комната, напоминающая палату в лечебнице для душевнобольных, затем двор какого-то гетто, потом общественный туалет и еще ряд других не менее симпатичных мест. В поединке участвуют четыре бойца, что натурально вписываются в невеселый пейзаж, — связанный усмирительной рубашкой псих, карлик на ходулях, каннибал, дерущийся чьей-то оторванной ногой и периодически откусывающий от нее, — все это напоминает какой-то ад. В игре нет привычного всем уровня жизни, все четыре игрока дерутся друг против друга до тех пор, пока один не заполняет «полоску смерти», после чего получает возможность расправиться с любым оппонентом самым омерзительным способом: сожрать, оторвать голову или растоптать ее, на худой конец, заставить противника ударить себя электрошокером.

■■■

Ну и напоследок — образцовый представитель неконсольных файтингов с фаталити **Time Slaughter** 1996 года. Досовский колорит игрового мира Time Slaughter украсили десять разномастных бойцов: сумасшедший шотландец, индус, питекантроп, вампир и другие совсем не адекватные герои. Смачные звуки, сопровождающие каждый удар, свисающие куски кожи, литры крови, которые заливают всю локацию по колено, — все это дополняют слишком нездоровые добивания. Так, шотландец, вырвав внутренности противника, делает из них волынку и исполняет какую-то композицию, доисторический человек достает из набедренной повязки огромную дубину и лупит ей по башке. Ко всему прочему, на всех десяти локациях (по одной на игрока) параллельно происходит какое-то действие: в смирительных рубашках прыгают буйные, голая модель позирует художнику, на задворках ночного клуба ошиваются маргинальные посетители. Всем хочется посмотреть на чужие ошметки и выбитые зубы, не иначе. ■

Mace: The Dark Age

Thrill Kill

Александр Пушкарь

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Почему в ростере Mortal Kombat X так много перестановок

Обычно под «сменой поколений» в играх подразумевают переход на более высокотехнологичное железо, однако с **Mortal Kombat X** это выражение стоит понимать буквально. Знакомые нам герои постарели, в ростере появились их дети. Персонажей игры в трейлерах так и представляли, семьями.

Семейство Кейдж, например, состоит из заматеревшего Джонни, дослужившейся до звания генерала Сони Блейд и их дочери Кассандры (для своих просто Кэсси). В десятой части эта троица как-то ненавязчиво выбилась чуть ли не в главные герои, задвинув шаолиньских монахов с их единоборствами и спасением мира на второй план.

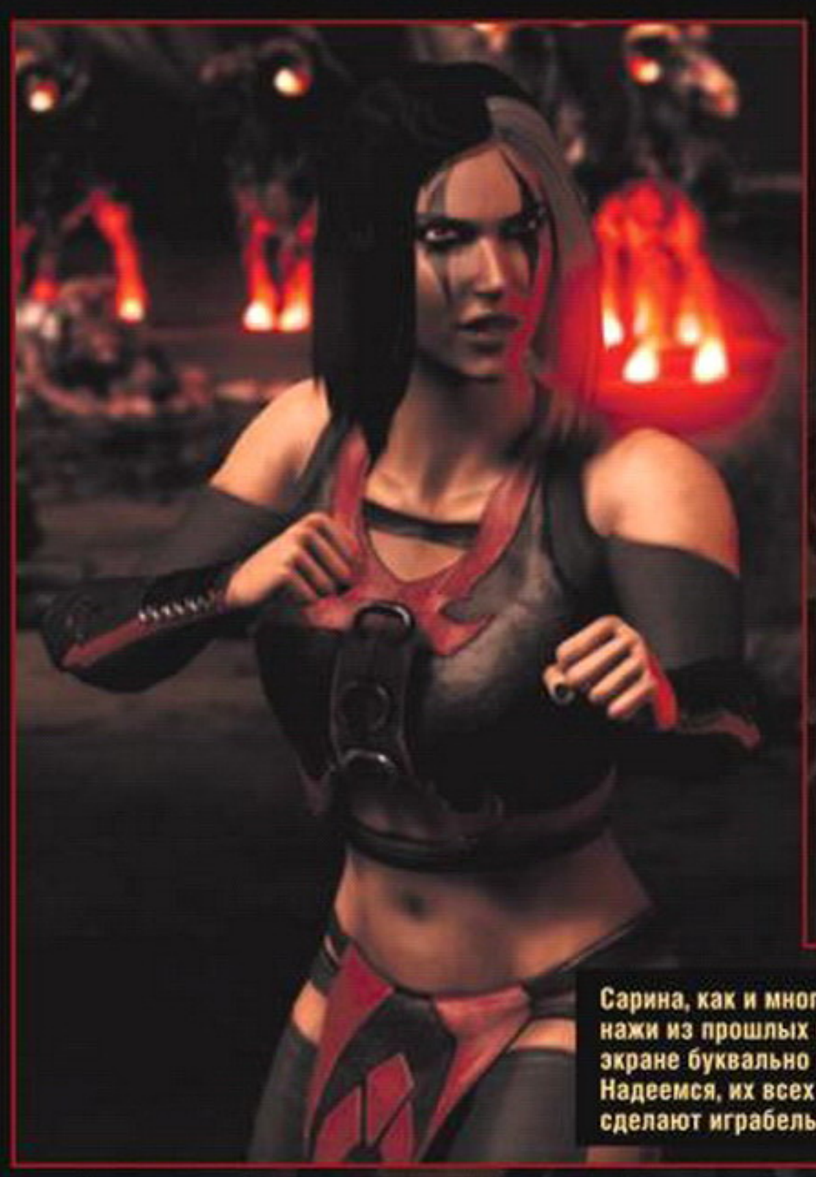
Впрочем, в здешнем сюжете все равно не предусмотрено никаких турниров, да и вторжение на Землю не более чем фоновое событие, оттеняющее взаимоотношения между героями. Мы не столько спасаем мир, сколько наблюдаем, как Кэсси старается доказать, что она достойная дочь своих родителей, а не пустое место с громкой фамилией. Как Джонни и Соня пытаются восстановить давно распавшийся брак. Как юный Такеда Такахаши выясняет отношения с отцом, который бросил его в раннем детстве, и как дерзкий кузен Кун Лао по имени Кун Джин оспаривает право на лидерство в отряде спецназа. Одна только Джеки Бриггс, дочь несгибаемого Джакса, ни на что не претендует и просто молча делает то, что должно. Но и она, оказывается, давно положила глаз на кое-кого из коллег…

Это ж из какого века надо провалиться во Внешний мир, чтобы так вооружаться в эпоху лазеров и кибернетики?

Почему-то большинство ниндзя в MKX отчаянно бородаты. Хотя прятать бороду под маской — удовольствие сомнительное.

Тем временем в запределье

Такой вот бразильский сериал вместо ожидаемого эпика. Хотя, понятно, одними только скандалами на семейной почве сюжет не ограничивается, развиваясь параллельно и на Земле, и во Внешнем мире. К примеру, повзрослевшая Милина, которая в девятом MK была не слишком-то сообразительной, превратилась в амбициозную стервозину с правом наследования трона. В конце концов, она и правда дочь прошлого императора, Шао Кана, пусть и пробирочная. И теперь она возглавляет силы повстанцев, чтобы заново захватить власть.



Сарина, как и многие другие персонажи из прошлых игр, появляется на экране буквально минуты на три. Надеемся, их всех когда-нибудь сделают играбельными.

Саб-Зиро мирно пьет чай со Скорпионом. Теперь вы видели все.

А нынешний император, Коталь Кан, хоть и не одержим идеей доминирования и власти, как его предшественник, все равно остается опасным дикарем. Кстати, его «ацтекская» внешность имеет объяснение. Коталь Кан — выходец из богатого и развитого мира Ош-Текк, в котором каждый воин обязан пройти обряд посвящения. Например, высадиться на Землю и научиться выживать в диких условиях.

Оказавшись в Южной Америке, будущий император Внешнего мира нашел племя индейцев, которое и возглавил. Помог отбиться от врагов, показал, как работает магия солнца, и передал традиции своего народа. Ну а потом вернулся назад, оставив после себя след в земной истории. Так что это не Коталь Кан похож на ацтека, а строго наоборот — ацтеки пытались быть похожими на него.

Мир Ош-Текк в конце концов был завоеван Шао Каном. Коталь попал к нему в прислужники, но относился не как к врагу, а скорее как к примеру для подражания. И в итоге занял трон, устроив вооруженный переворот.

Своими помощниками Коталь Кан назначил еще двух новичков в серии — насекомовидную Ди'Вору и загадочного Эррона Блэка. Первой в сюжете уделено достаточно много внимания, чтобы раскрыть всю подноготную, а вот второму эфирного времени почти не досталось. Выглядит он как типичный герой вестерна, разве что с маской на лице, а чтобы узнать, кто он таков и откуда взялся, придется читать комиксы и внутриигровую справку.

Такая же история и с «парным» персонажем Феррой/Торром, не то представителями расы симбионтов, не то просто взаимодополняющей парой, где один работает мозгами, а второй — силой. По сюжету, они появляются лишь дважды — и оба раза для того, чтобы их позорно избили. Примерно как Бараку во всех предыдущих частях (и в этой тоже).

Старая гвардия

Большинство «старичков» в сюжете участвует в качестве злодеев. Дело в том, что злой колдун Куан Чи освоил технологию по выращиванию гомункулов, в которых можно подселять души умерших героев.

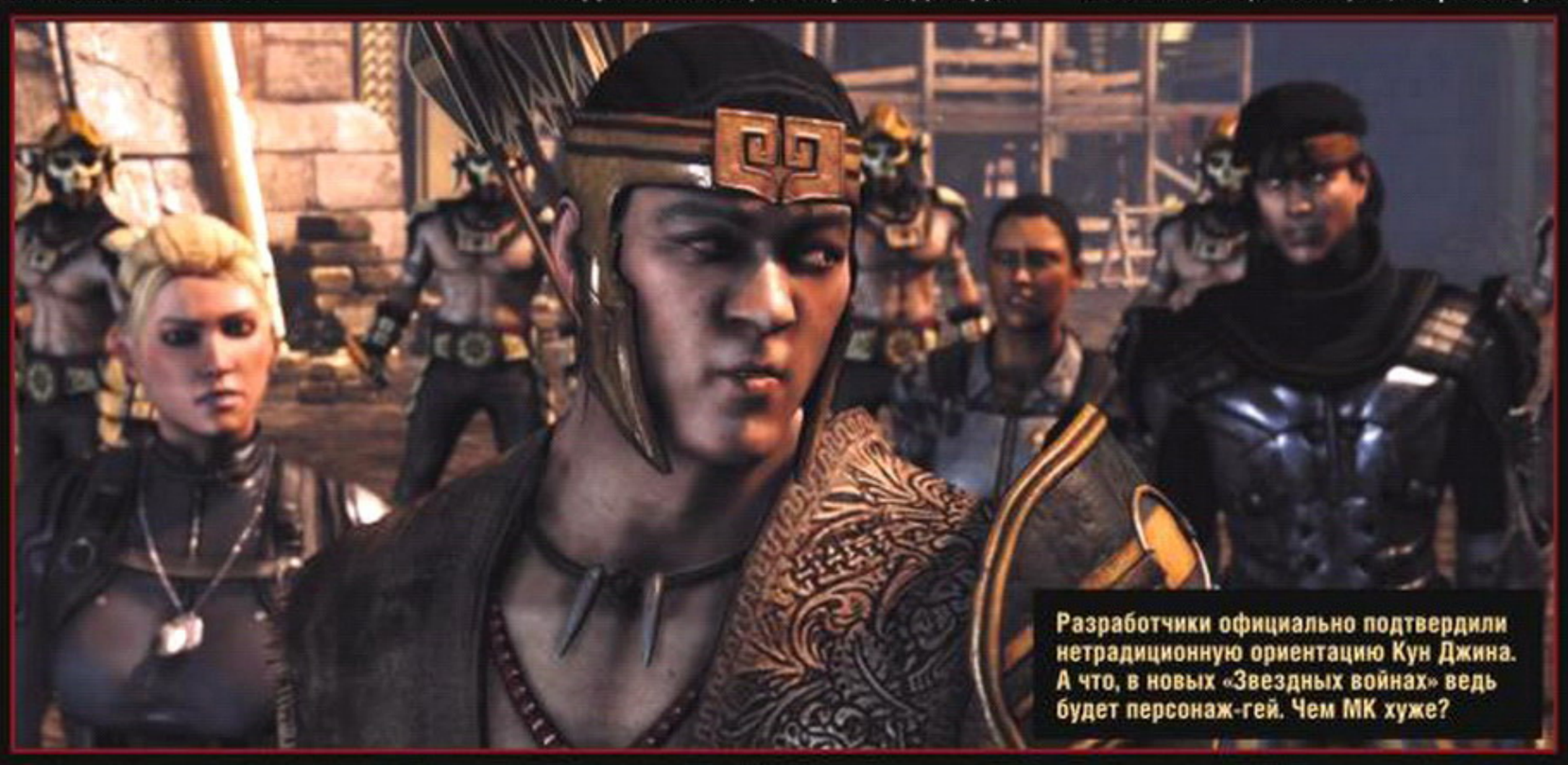
Так, смерть в мире Mortal Kombat стала понятием очень относительным. Любого героя можно воскресить, и даже несмотря на то, что после этого он по умолчанию переходит на сторону зла, его еще можно «расколдовать». Непросто, но можно — так в строй вернулся Джакс.

Но не исключено, что Райден еще что-нибудь придумает — и следом «оживут» и Лю Кан, и Кун Лао, и Китана, и все прочие. В конце концов, в ростере персонажей они фигурируют во вполне человеческих, а не демонических формах. Да и сцена после титров ясно дает понять, что история еще не закончена. Не то чтобы сюжет обрывался на самом интересном месте, но, скажем так, осталась некоторая недосказанность.

Кроме того, по мере повествования в игре то и дело всплывают персонажи из прошлых частей, которых в ростере нет. Так, например, в самом начале бок о бок с Райденом сражается бог ветра Фуджин, дебютировавший в качестве бойца в четвертой части. А после к богу грома в гости заглядывает и мастер пьяного боя, толстяк Бо Рай Чо. Штурмовому отряду Земли помогает ассасинка Сарина, которая в свое время охотилась за Саб-Зиро в **Mortal Kombat Mythologies**. На оживленного Скорпиона набрасывается ледяная барышня Фрост, еще один представитель клана Лин Куэй. А среди порабощенных Куан Чи душ немалая роль отводится Синдел и Страйкеру.

■■■

Это далеко не полный перечень встречающихся персонажей, но что важно — эти бойцы уже есть в игре. Кто-то просто мелькает в сюжете, а с кем-то придется даже драться. А значит, для персонажа готова не только модель, но и озвучка, и список приемов. Так что, возможно, разработчики задумали большое дополнение, в котором и сюжет продолжат, и еще десяток-другой бойцов в основной ростер добавят. Ну или будут выпускать их в игру по одному, посредством DLC. В самом деле, не пропадать же добру. ■



Разработчики официально подтвердили нетрадиционную ориентацию Кун Джина. А что, в новых «Звездных войнах» ведь будет персонаж-гей. Чем МК хуже?

ЖАНР
Приключение, Экшен

ИЗДАТЕЛЬ
Devolver Digital

РАЗРАБОТЧИК
Acid Nerve

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

САЙТ ИГРЫ
Acidnerve.com

ПЛАТФОРМА
PC, PS4, PS Vita

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

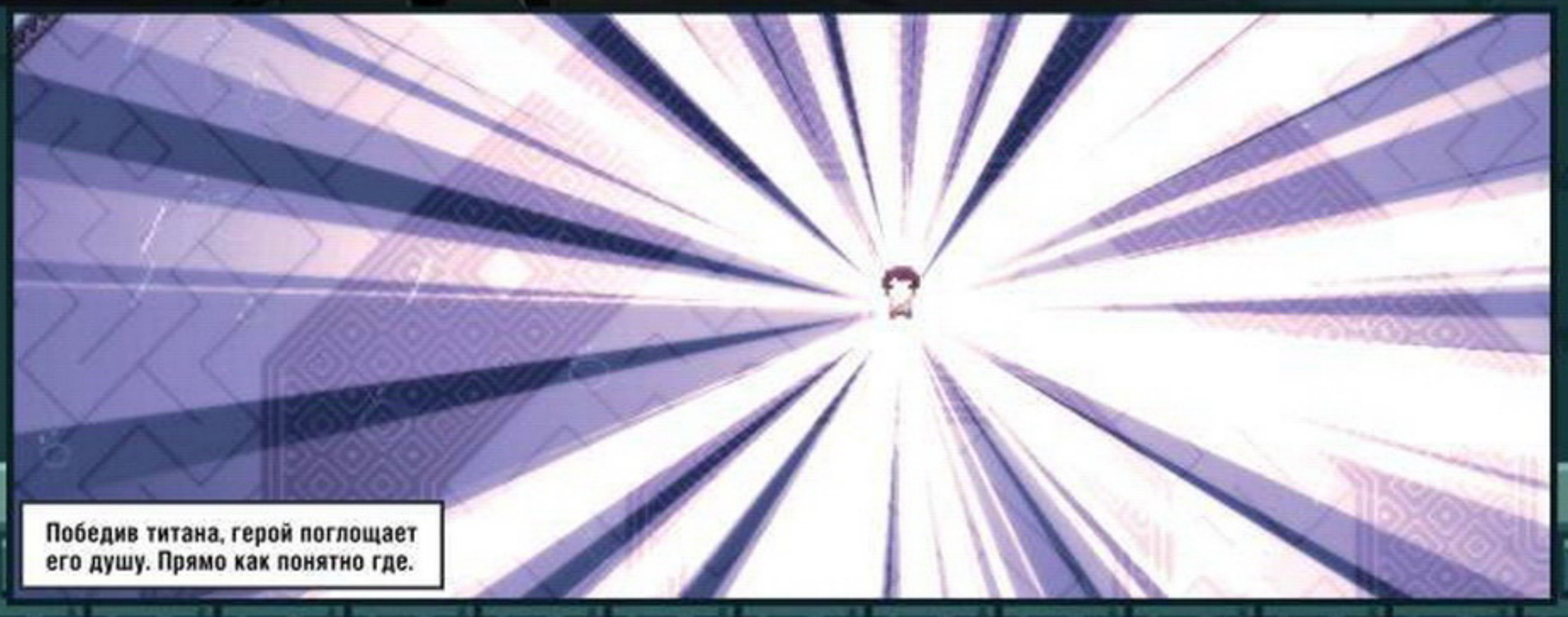
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

TITAN SOULS

Артемий Козлов

ОПЯТЬ ТИТАНЫ



Победив титана, герой поглощает его душу. Прямо как понятно где.

Вот гигантский враждебный галлюциногенный гриб. А вот вы. Маленький, юркий, очень хрупкий и, должно быть, вооруженный до зубов...

На самом деле нет. У вас есть лук и одна стрела. Ровно одна.

Что делать? Не паниковать. Этого достаточно.

ОДИН. СОВСЕМ ОДИН

Titan Souls построена вокруг одной-единственной идеи, но раскручивает ее до предела. Тут нет других врагов, кроме девятнадцати боссов, расселившихся по разным уголкам мира, и нет задач, кроме как победить их всех. Это в порядке вещей, что вы подумали о **Shadow of the Colossus**: перед нами в самом деле почти она. Только вместо коня, меча и крепких рук у вас есть лук с одной стрелой. Выстрелив однажды, вы можете ее подобрать и использовать снова.

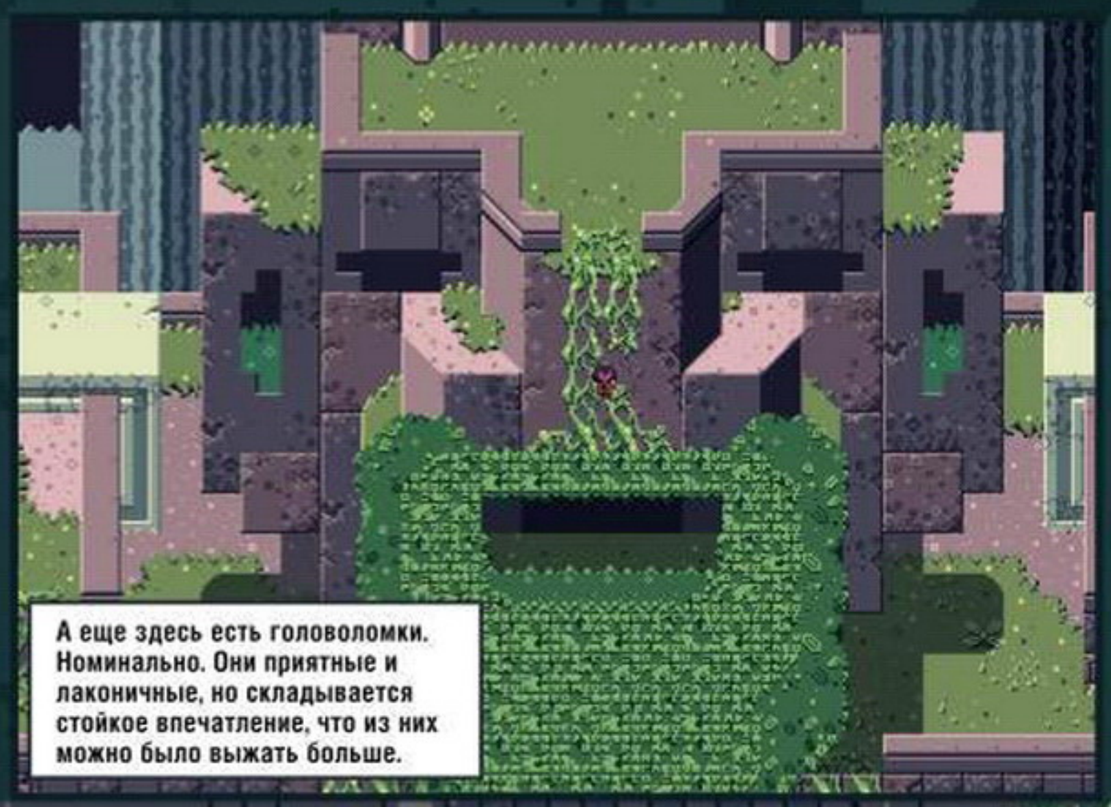
Каждый босс действует по простой логичной схеме, а ваша задача — расколоть эту схему и отправить стрелу куда надо, только и всего. Уязвимые места титанов обычно заметны сразу, и в голове мгновенно выстраивается план, но самое сложное — привести его в исполнение. Как правило, у вас есть доли секунды на то, чтобы подловить противника в нужном положении, прицелиться и выстрелить. А ему, в свою очередь, ничего не стоит моментально вас раздавить. Очков здоровья у вас столько же, сколько и стрел, — ровно одно

Приходится постоянно двигаться, чтобы не попасть под удар, и тут очень кстати приходится то, что Acid Nerve сумели вложить в движения крохотного пиксельного человечка просто неимоверное количество тактильной радости. Он безупречно реагирует на команды, но в то же время достаточно инертен и приятно спотыкается об стены... как бы странно это ни звучало. Главное — не играть в Titan Souls без геймпада. Целиться клавиатурными стрелками вместо плавного стика страшно неудобно.

ВЗЯЛ И КАНОНУЛ

Увы, ключевая фишка **Titan Souls** — одновременно и ее главная проблема.

Сражения здесь — не столько полноценные схватки с боссами, сколько воплощения последних их секунд. Раз за разом: вы входите на арену, тормошите титана, слышите новую боевую тему, глубоко воодушевляетесь, а спустя полсекунды — шлеп — музыка прерывается, и оказывается, что вас больше нет. В первые



А еще здесь есть головоломки. Номинально. Они приятные и лаконичные, но складывается стойкое впечатление, что из них можно было выжать больше.

Мир пустынен, но все же прекрасен. Маленькие штрихи вроде ветра, который колышет травку, тут очень уместны.

Один из первых боссов. Пока он пытается накрыть вас одной рукой, другой он прикрывает свое единственное уязвимое место. Однако время от времени он их меняет, и ваша задача — улучить момент.

Перед боем с каждым из боссов на экране появляется надпись на неизвестном языке. Открыв «настоящую» концовку, вы научитесь его понимать.

три, четыре, десять раз это дает чудесный комедийный эффект. А потом оно входит в привычку.

Acid Nerve явно вложили в дизайн стычек много фантазии и времени, но иногда их усилия сводятся на нет тем, что сражение не успевает разгореться всерьез. Если повезет (а везет тут нередко), бой заканчивается за доли секунды: либо вы титана, либо титан вас. Боссы, которые убиваются в несколько стадий, в этом плане чаще всего оказываются самыми сбалансированными, но в остальных случаях... не стоит удивляться, если вы убьете титана случайно, даже не успев заметить, где у него уязвимое место.

А поскольку кроме боссов в Titan Souls ничего нет (ни сценок, ни наград, ни, как следствие, четкого ощущения прогресса), подобные ситуации заметно расстраивают. Вернее, даже не расстраивают, а просто не оставляют никаких эмоций. О, еще один готов? Идем дальше.

Acid Nerve доказали: они знают, как заставить игру хорошо выглядеть, приятно звучать и отлично ощущаться в руках. Titan Souls отточена, красива, у нее прелестнейший саундтрек (он закономерно любит обращаться к «колоссовскому» стилю Ко Отани), но ей не хватает стержня, который собрал бы все лучшие ее моменты в цельную, сильную игру.

Titan Souls очень опасливо высказывается на новые темы, из-за чего опасно близка к тому, чтобы получить ярлык «демейка Shadow of the Colossus». Хорошие идеи, вроде иероглифического языка, который мы вдруг начинаем понимать, прозрев по итогам истинной концовки, или открытого мира (в нем нет ни жизни, ни достопримечательностей, и ничего не указывает на то, что в его исследовании вообще есть смысл), в Titan Souls просто не находят достаточного развития. Секреты, которые она таит, на деле куда менее секретны, чем можно себе представить, а в повторные прохождениях есть смысл разве что для спидраннеров, способных превратить бой с любым боссом в отточенное до безошибочности выступление.

■■■

Впрочем, как раз в этой роли **Titan Souls** исключительно хороша. Усложненные режимы, прорва трофеев-достижений... Да, это все на любителя. Но так можно сказать и про всю **Titan Souls** как таковую. Поиграйте в демо-версию — может быть, она как раз для вас. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на блестящее исполнение, Titan Souls не хватает мяса, чего-то такого, что подарило бы изобретательному босс-рашу надежный контекст. Это хорошая игра, но порой чрезмерная лаконичность ее совсем не красит.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 7

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 8

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 7

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»

ВЕРДИКТ

ЖАНР
Симулятор

ПЛАТФОРМА
PC

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Squad

САЙТ ИГРЫ
Kerbalspaceprogram.com

KERBAL SPACE PROGRAM

Георгий Власов

ИНТЕРСТЕЛЛАР

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo, 3 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео

За четыре года разработки невзрачная, но многообещающая «песочница» про ракеты и взрывы выросла в астрономических размеров мир. У **Kerbal Space Program** две стороны: с одного боку это безбашенный полигон, с другого — вдумчивая погоня за наивысшей эффективностью. С сумасшедшей ипостасью проще всего ознакомиться, скажем, через вереницу пользовательских видеороликов — конструктивный и деструктивный потенциал игры впечатляет, но не удивляет.

Сосредоточимся на серьезном.

КЛЮЧ НА СТАРТ

Каждая космическая миссия в Kerbal Space Program — череда совершенно непохожих задач. Выбираем цели, собираем ракету необходимой конфигурации, взлетаем, летим в какую-нибудь интересную точку космоса, делаем там свои научные дела, возвращаемся, приземляемся.

В условиях ограниченного количества ресурсов приходится пускать в ход изобретательность. Не хватило топлива, чтобы улететь с Луны? На остатках горючего выходим на орбиту и отправляем второй корабль забрать незадачливого кербонавта. Кончилось электричество, а солнечные панели стоят в тени? Кербонавт вылезает из кабины в открытый космос и толкает ракету руками, используя тягу своего ракетного ранца.

В механике море нюансов, и многие из них отражают сложности реальной космонавтики. Проектирование ракеты и порядок совершения маневров — это целая наука: скорости, эллипсы, сопротивление воздуха, изменяющаяся масса и неотвратимая трехмерность окружающего пространства. В конце концов все упирается в эффективный расход топлива: чем меньше горючего потратим впустую, тем активнее сможем менять форму своей орбиты.

Лукавая Kerbal Space Program изо всех сил старается показаться приветливой. Восторженно-восхищенные зеленые гуманоиды с шутками и прибаутками учат строить ракеты и выводить их на орбиту, музыка настраивает на творческий лад, а легкомысленные руководства к космической технике заставляют поверить в то, что отправить ракету в любую точку звездной системы легко и просто.

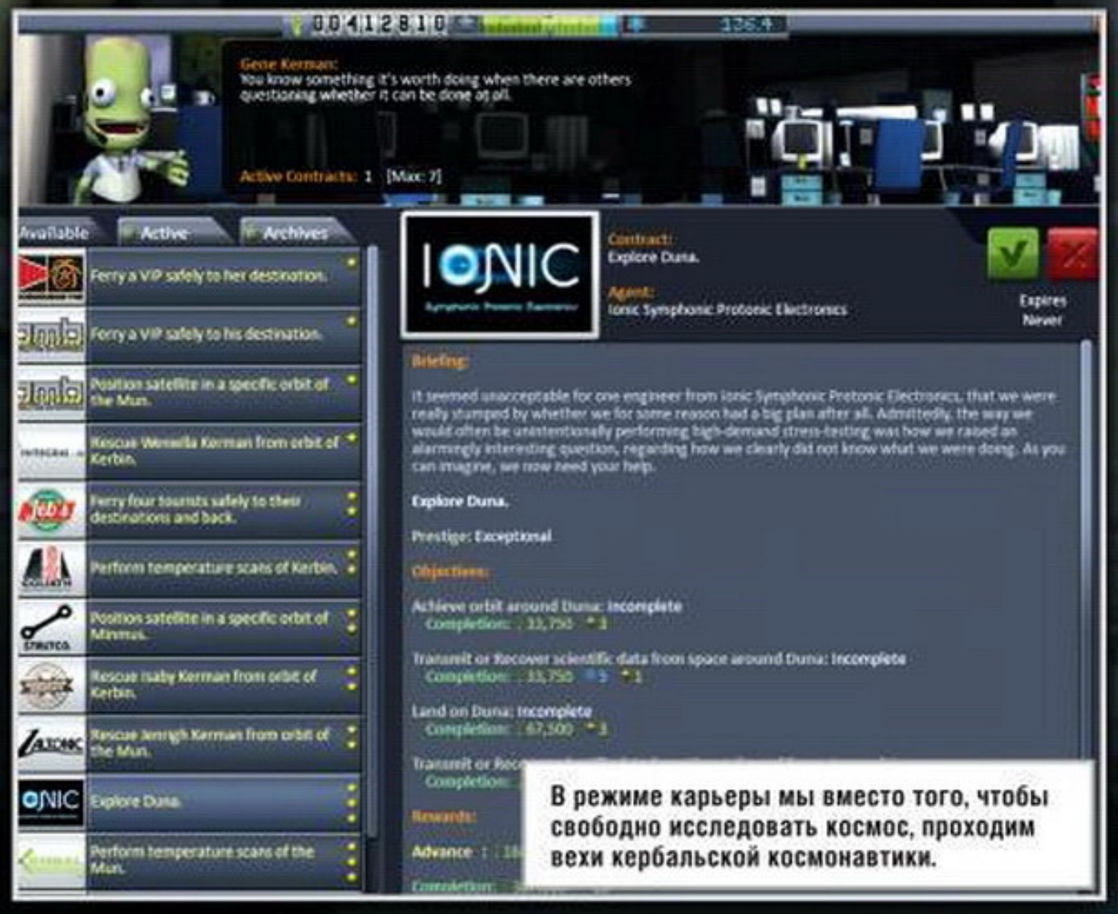
Но как только вас оставляют один на один с космосом, симулятор начинает буквально пожирать нервные клетки. Первые ракеты взрываются, десятым не хватает горючего, сотые вихляют и отказываются выравниваться для стыковки. В такой напряженной обстановке в голове держатся лишь показания датчиков да планы на ближайшие двадцать секунд, так что на наслаждение видами и романтические мысли о величии Вселенной времени почти не остается.

ТОП-МОДЕЛИРОВАНИЕ

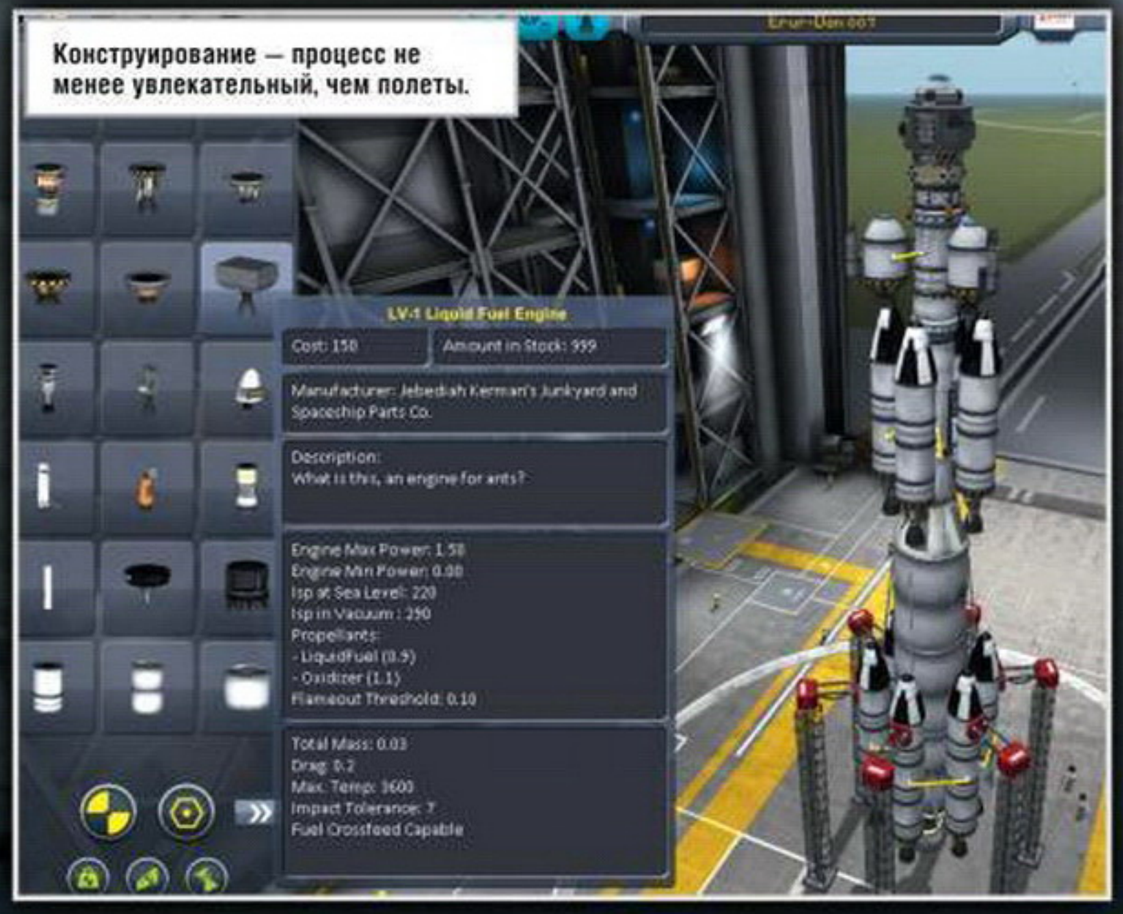
Пытаясь вписать Kerbal Space Program в рамки жанров, приходится разрываться между «симулятором» и «аркадой».

С одной стороны — умопомрачительная детализация космических полетов. Мы заполняем космос не скучными материальными точками, а полноценными ракетами, зондами и планетоходами. Каждый аппарат — живой ансамбль из двигателей, гироскопических стабилизаторов, аэродинамических поверхностей и других деталей конструктора. И в этом ансамбле рано или поздно что-то может пойти не так. При приземлении не рассчитаешь скорость и завалишься набок, произойдет перерасход топлива или электричество в самый неподходящий момент кончится (потому что «закончил разгоняться — выключи за собой SAS»).

Но если уж примерять на себя пенсне капризного педанта и вни-



В режиме карьеры мы вместо того, чтобы свободно исследовать космос, проходим вехи кербальской космонавтики.



Конструирование — процесс не менее увлекательный, чем полеты.

При отделении догоревшей ступени главное — избежать колебаний, чтобы пустыми баками не задело работающий двигатель.

Пилот Валентина на место прибыла. Теперь можно распаковать аппаратуру и собрать данные о незнакомом месте.

Слишком толстая ракета взлететь не может, зато дымит нещадно.

мательно вглядываться, то можно обнаружить множество упрощений, на которые пришлось пойти разработчикам. Небесные тела намного меньше и плотнее своих аналогов из Солнечной системы. Вместо всемирного тяготения тут тяготение локальное, поэтому при полете на Луну гравитация планеты в один прекрасный момент просто выключается, уступая место гравитации спутника.

Ближайший спутник, кстати, вращается ровнехонько в плоскости экватора, что в реальном мире вполне сошло бы за чудо. Единственный космодром вообще находится прямо на экваторе — идеальное место для запуска ракет, когда цивилизация планеты не стеснена политическими и экономическими рамками. Короче говоря, в качестве пособия по всамделишной космонавтике Kerbal Space Program подходит лишь с большими оговорками.

Есть две причины упрощений. Во-первых, сложную физику сложно рассчитывать. Разработчикам постоянно приходится искать золотую середину между подробностью и производительностью. Во-вторых, если делать мир игры более похожим на нашу Солнечную систему, неизбежно повысится порог вхождения. Намного легче взлететь с экватора крошечного Кербина, чем с полноформатного аналога Земли где-нибудь на широте Байконура. А ведь Kerbal Space Program стремится не только быть головоломкой для аэрокосмических фанатов, но и популяризовать научную и инженерную деятельность у широких масс.

И, пожалуй, преуспевает в этом. Единственное, что может встать у вас на пути, — это интерфейс, который мало заботится о вашем удобстве. Но эту проблему уже давно научились обходить с помощью модификаций.

Модостроители добавляют в игру новые детали ракет, планеты, улучшают интерфейс, меняют текстуры и добавляют визуальные эффекты. Даже самостоятельные игровые механики встраиваются почти без швов. Скажем, главные фишки последнего обновления — добыча полезных ископаемых и разрушительный нагрев тел при входе в атмосферу — изначально были реализованы именно в виде сторонних дополнений.

Безусловный лидер по популярности среди модификаций — бортовой компьютер MechJeb. Это умный автоматический навигатор, умеющий выполнять десятки видов маневров с филигранной точностью. Он и эллиптическую орбиту выправит в круговую, и курс на другую планету проложит, и над поверхностью планеты зависнет — все делается в пару щелчков мышью, когда разберешься в громадном списке функций. Модификация разделила сообщество игроков на два лагеря. Одни хвалят ее за исправление недостатков интерфейса (ручное прокладывание курса порой напоминает игру в шутер на трекпаде), другие заявляют, что летать с помощью настольно умной автоматики неспортивно.

■ ■ ■

Занятный факт: NASA договорилась с создателями Kerbal Space Program о том, чтобы те помогли познакомить людей с запланированной на 2020-е года программой по захвату внеземных тел. Так в игре появились астероиды, к которым можно подлететь, прицепиться клешней и утащить куда-нибудь на низкую орбиту вокруг Луны или родной планеты. Ради науки, само собой.

Если взять за аксиому то, что Значительная Игра должна нести в себе Идею, то с этим у Kerbal Space Program полный порядок. Это не просто очень детальный симулятор, а настоящий гимн космонавтике. А также памятник сообществу, без которого игра наверняка никогда не стала бы такой. Единственная в своем роде вещь. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Kerbal Space Program вселяет страсть ко всему аэрокосмическому и в самой увлекательной форме учит основам орбитальной механики. Очередное «как жаль, что у меня в школе такого не было».

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★½ 9

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 5

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★½ 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★½ 9

РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

Алексей Сигабатулин

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES CHINA

МАГИЯ ВОСТОКА

Жанр
Приключение, платформер
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Climax Studios, Ubisoft
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PC, PS4, Xbox One
Сайт игры
assassinscreed.ubi.com

Системные требования
Необходимо:
Intel Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео
Желательно:
Intel Core i3 3,1 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Climax Studios — ремесленники, однако далеко не бестолковые. Они берутся за все, что упадет, и делают как получится... но через раз у них получаются неплохие вещи вроде **Silent Hill: Shattered Memories** и **Sudeki**. Сейчас получилась **Assassin's Creed Chronicles**.

Всего в линейке Chronicles планируется три игры — China, India и Russia, — каждая со своим стилем и главными героями, знакомыми по другим произведениям про ассасинов. Открывает шествие Китай.

Уроки истории

В анимационной короткометражке **Assassin's Creed: Embers** наш старый знакомый Эцио Аудиторе отошел от дел и вместе с семьей переехал во Флоренцию, где в один прекрасный день встретил ассасинку Шао Цзюнь. Оказывается, после смерти китайского императора трон занял его злобный племянник, объявивший войну любой оппозиции и почти под корень вырезавший все китайское братство ассасинов. Шао Цзюнь удалось бежать, и теперь она мечтает пройти обучение у старого мастера и отомстить.

Действие **Chronicles: China** начинается спустя некоторое время после возвращения Шао Цзюнь на родину. В отличие от Коннора, Эцио и присных, китаянку мы встречаем уже состоявшимся ассасином. История ее предельно проста: Шао Цзюнь обидели — Шао Цзюнь мстит. Хотите подробностей, смотрите Embers.

Темное ремесло

Разумеется, не всем понравится такой подход, но формат Chronic-les просто не располагает к разжевываниям, которые обожает Assassin's Creed. Это короткая игра, она проходится часа за четыре. С точки зрения игрового процесса она напоминает замечательную **Mark of the Ninja**: тоже двухмерный (хотя иногда игра меняет перспективу для красоты) стелс-платформер, но с поправкой на ассасинские фишки вроде «прыжков веры», орлиного зрения, пряток в толпе и синхронизации.

Цель на каждом уровне одна, но к ней почти всегда ведут несколько путей. И путь к цели, пожалуй, гораздо важнее ее самой. Где-то нужно прятаться в тени, заучивать маршруты охранников и проскальзывать у них за спиной, где-то показывать чудеса акробатики, карабкаясь по балкам и перекладинам и не попадая в поле зрения очередного противника (игра обозначает их конусами).

С начальными противниками проблем нет, но потом на сцену выходят арбалетчики (у них поле зрения гораздо шире), солдаты с фонарями (без проблем увидят вас в тенях) и другие опасные враги. Локации тоже постоянно подкидывают сюрпризы: в порту, например, пол в помещениях часто залит водой и звуки шагов слышны за километр, а на стенах висят птичьи клетки, их обитатели предательски голосят, стоит вам приблизиться.

Перечень доступных трюков, однако, растет прямо пропорционально. Вначале придется довольствоваться возможностью привлечь охрану свистом и пырнуть спрятанным в сапоге клинком, но позже вы обзаведетесь мечом, оглушающими петардами, метательным оружием и много чем еще, что может сильно облегчить жизнь и накинуть воображаемых очков стиля.

Местными комиксами-заставками можно любоваться вечно. Однако от сюжета многого не ждите: он прямолинеен и привержен клише вроде долгих диалогов на смертном одре.

Поле зрения каждого противника обозначено вот таким конусом. Стоит в нем задержаться, и тут же поднимется тревога.

В начале игры героиня умирает с одного удара. Вот вам и тренировки ассасинов!

Не ниндзя

Тем не менее новые идеи вскоре заканчиваются — в сочинении преград и механик Chronicles: China не так изобретательна, как стелс-экшен от **Klei**. Но у нее есть одна ценная черта: если Mark of the Ninja требовала от вас именно скрытности, то Chronicles: China приглашает импровизировать. Хотите — крадитесь по теням, избегая убийств, или молча вырезайте стражу. Хотите — можете выступить в открытую и порешить всех, включая прибежавшее подкрепление. Это будет сложно (враги кидаются на вас скопом) и не так интересно, но никто не станет бить вас по рукам, если вы вдруг захотите помахать мечом.

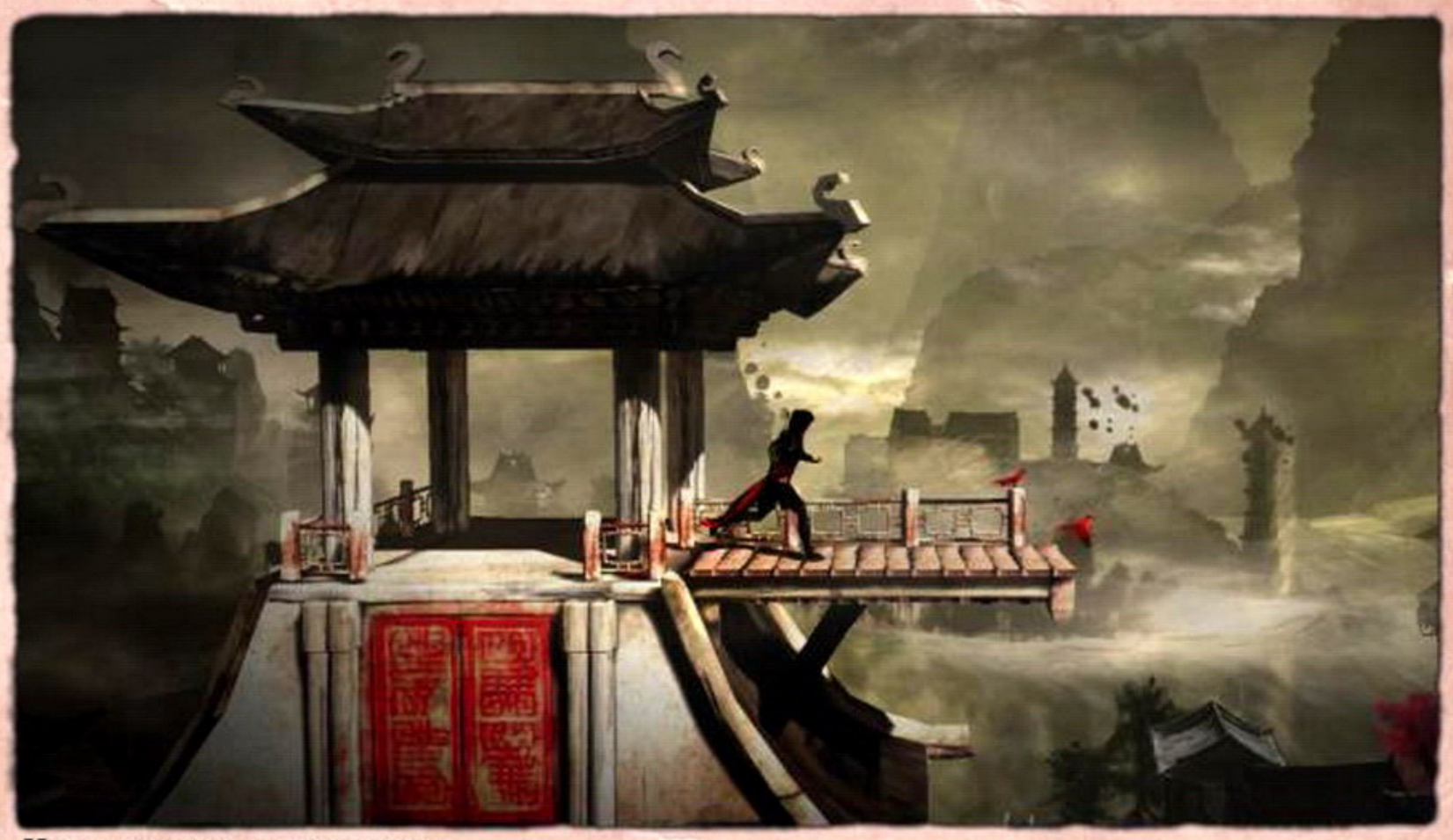
И это очень хорошо. Chronicles: China сама подстраивается под вас. Надоело играть по-хорошему — играйте по-плохому. Так можно, хотя скрытный подход, конечно, все равно первичен.

■■■

Основные игры серии давно уже утвердились в мысли, что главная их ценность — зрелищность. То есть убивать надо красиво, с разбегу и обязательно на глазах у толпы. Chronicles же избегает подобной бравады и куда меньшими средствами добивается того, чего ей следовало добиться.

Главное, что удается первому эпизоду Chronicles, — заставить вас почувствовать себя правильным мастером-убийцей: невидимым, тихим, не привлекающим внимания. Chronicles: China во всех отношениях стоит особняком от основных частей франшизы, но такой Assassin's Creed тоже имеет право на существование. Посмотрим, как Climax будут развивать тему дальше. ■

Время от времени учить вас будет сам мастер Эцио. Симуляция, естественно.



Играть можно по-разному.
На каждом уровне имеются контрольные точки, на которых игра подсчитывает статистику и выдает вам соответствующую оценку: «Тень», «Ассасин» или «Боец».

Реиграбельность
да
Классный сюжет
нет
Оригинальность
нет
Легко освоить
нет

Дождались?

Наконец-то действие Assassin's Creed происходит в Азии. Игра получилась не совсем такой, на какую многие надеялись, но она все равно быстрая, эффектная и освежает впечатления, если вы подустали от правил основной серии.

Геймплей: 8
Графика: 7
Звук и музыка: 8
Интерфейс и управление: 7

Рейтинг

7,5

Хорошо

Арсений Волков

BROKEN AGE
ACT 2

Жанр
Адвенчура
Издатель/разработчик
Double Fine Productions
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, PS Vita
Сайт игры
brokenagegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core CPU 1,7 ГГц,
2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц,
3 ГБ, 1 ГБ видео

ПЕРЕХОДНЫЙ ВОЗРАСТ

Эпизодами игры, как правило, выпускают чисто из финансовых соображений. Тим Шейфер, автор **Full Throttle**, **Grim Fandango**, **Psychonauts** и **Brutal Legend**, одно время хоть и владел официальным рекордом по сбору народных пожертвований ($3,5 млн), но немножко не рассчитал с распределением ресурсов. В итоге **Broken Age** разделили на два акта. Казалось бы, чисто формальное решение — два равнозначных эпизода сложатся в единое целое и неделимое произведение под овации прослезившейся публики. Как вышло: мы получили во многом две разных игры. И с аплодисментами тоже подождите…

Первый акт мы уже отыграли

Act 1 — это исключительно юмор, яркие эмоции и глубина, которая проявилась не в игровом процессе, а в тематике. Две параллельные истории — мальчика Шея и девушки Веллы — это только внешне забавные приключения подростков. Первый бороздит космические просторы на собственном корабле, выполняет опасные задания, спасает каких-то забавных существ. Вторая живет в какой-то сказочной стране и совершает увлекательное путешествие на ежегодный фестиваль местных юных красавиц, чтобы, разумеется, триумфально выиграть его.

На деле это история взросления и даже бунта. Оба ребенка, как выяснялось, страдали под гнетом взрослых. Шею докучали излишней опекой, а космос и все его «опасные миссии» оказались «потемкинскими деревнями», выстроенными чрезмерно заботливыми родителями: никакой опасности эти подвиги никогда не представляли, разве что мальчик мог переесть мороженого. Чего не скажешь о Велле. Она оказалась во власти стереотипов и традиций, грозивших ей как раз смертью: на вышеназванном празднике ее на самом деле хотели принести в жертву морскому чудищу. И никто, ни другие девушки, ни ее родители, не решались противиться давно заведенным порядкам.

Дети, как вы поняли, не захотели мириться с таким положением вещей и подняли бунт — правда, вполне осмысленный. Сбор предметов, решение загадок и мини-игры сопровождались общением с массой забавных персонажей — говорящим деревом, свихнувшимся дровосеком, каким-то проповедником, живущим на облаке, говорящей ложкой, забавными роботами и другими колоритными аборигенами. Плюс, конечно, море юмора, шуточки про видеоигры, пародии на фильмы, книги, Ктулху, **Mass Effect** и прочие постмодернистские вещи. В общем, Шейфер остался верен себе, снова придумав необычный мир, яркий и ироничный, только на этот раз в основе мироздания лежала вполне взрослая серьезная тема.

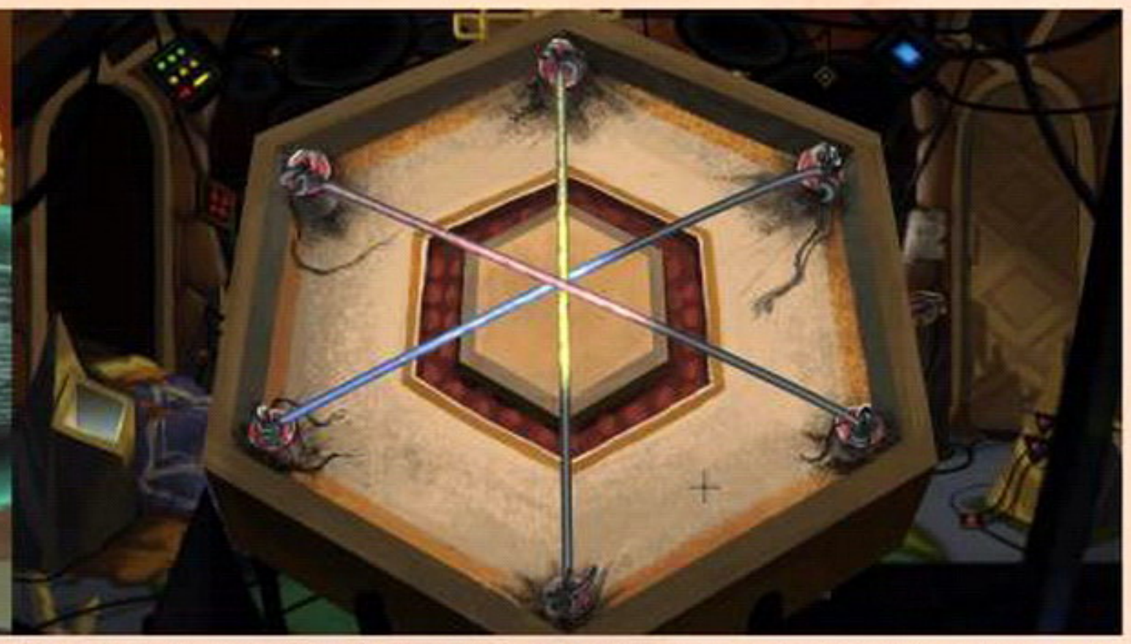
Единственные претензии, которые предъявляли игре, — короткая продолжительность и излишняя простота. Многие загадки были обставлены с присущим автору юмором и фантазией, но мозг всю дорогу мирно посапывал. И разработчики учли критику — да так, что мало нам точно не показалось…

Они поменялись местами

Второй акт начинается равно там, где закончился первый. Шей и Велла неожиданным образом встретились и поменялись местами. Теперь девушка оказалась в брюхе «космического корабля», а мальчишка — на просторах сказочной деревни, привыкшей скармливать девственниц морским чудовищам.

Задачи у них разные: Шей сначала встречает отца, а потом еще

Некоторые знакомые персонажи во втором акте предстают в новом обличье.



Готовьтесь, соединять в разных вариантах эти провода вам придется раз двадцать за игру.

Ближе к финалу страсти накаляются не на шутку.

одного «космонавта» на сломанном звездолете и ищет способ, как взлететь и отправиться на поиски мамы. А Велла пытается спасти других девушек из родной деревни, оказавшихся запертыми в недрах космического корабля. А вот локации в обоих случаях, за редким исключением, прежние, из первого акта. Причем в большинстве своем с прежними персонажами. Просто бродят по ним другие герои.

Понятно, что ситуации изменились. На корабле Шея теперь разруха, так что Велле предстоит сначала разобраться с этим. Старый знакомый дровосек-хипстер в сказочной деревне решил стать кузнецом и пытается делать настоящие хардкорные металлические вещи, но у него все время почему-то получаются котята. Староста деревни потерял голос и свистит, а не говорит. Слепые друиды у Дерева Ответов оказались вполне зрячими девушками, которые на самом деле хотят учиться в колледже и основать рок-группу. Ну и так далее.

И все же такое топтание на месте и хождение по кругу одних и тех же игровых экранов несколько смущает. Тем более что новых локаций и персонажей во втором акте до обидного мало.

Идеала нет

Другая претензия — загадки. С одной стороны, их стало больше и некоторые действительно радуют. Мы пытаемся рассмешить дерево, рассказывая ему анекдоты из серии «что сказал пень топору», щекочем несговорчивый космический GPS, используем специальную программу, чтобы направлять робота и чинить разные отсеки корабля. Кроме того, под конец нам иногда позволяют переключаться между героями, координироваться, чтобы совместными усилиями решать проблемы.

С другой — опять же многие ситуации повторяются. Заставить дерево срыгнуть древесным соком, починить космический навигатор, вытащить яйцо из-под агрессивной птицы-мамаши — все это мы уже видели в первом акте, пусть и при других обстоятельствах. Другая проблема — сложность, которая заметно увеличилась (об этом просили сами игроки). Уже во второй локации Велла вынуждена решать непростую головоломку с участием генератора и пары шлангов. А в третьей она должна с точностью до миллисекунды рассчитать момент, когда нужно применить нужный предмет на вращающемся в невесомости обрывке щупальца.

Однако в большинстве случаев речь идет не о поиске логического решения, а об «обратной разработке хода мыслей дизайнера», как метко заметил один из западных рецензентов. Догадаться о том, что для срабатывания сложной цепочки действий с участием обоих героев и кучи других персонажей Шея нужно поставить именно здесь, а не там, невозможно в принципе, потому что никакого логического объяснения этому нет. Остается метод тыка и перебора всех возможных вариантов. Плюс постоянная беготня между локациями, которой, к слову, во втором акте заметно больше (во многом за счет этого увеличилась и продолжительность прохождения).

Просто так свои робы эти друиды не отдадут!

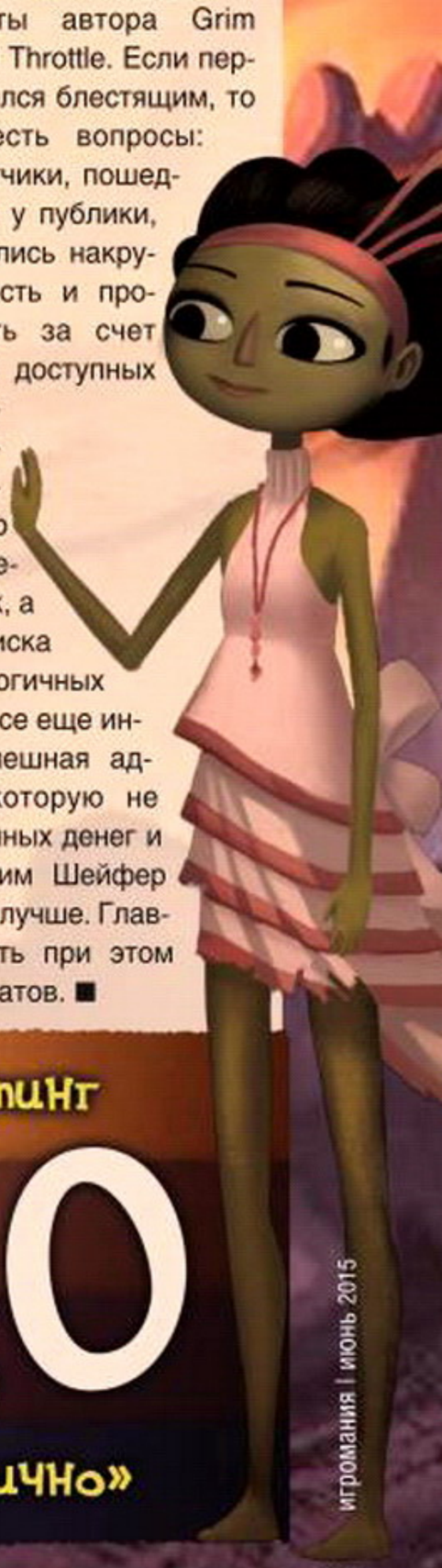
Эта нехорошая змея может доставить хлопот обоим героям.

Наконец, единственная фактически мини-игра, заставляющая действительно мыслить логически и проявлять внимательность, повторяется так часто, что в финале при виде ее натурально хочется биться головой о клавиатуру.

Но самое обидное, что во втором акте авторы так толком и не раскрыли тему взросления. Оба героя превратились в обычных героев среднестатистической адвенчуры: один разговаривает со всеми подряд и ищет необходимые ему предметы, другая исследует космический корабль, и оба при этом постоянно что-то чинят. Лишь в финале главная тема Broken Age возникает снова, но и там она обозначена лишь легкими мазками, а сама концовка вызывает скорее недоумение и разочарование, чем чувство ожидаемого катарсиса, — она явно могла быть сильнее.

■■■

Поймите правильно, в Broken Age: Act 2 есть все то, за что мы любим Тима Шейфера, — юмор, ирония, яркие персонажи и необычные ситуации, а многие шутки заставят вас искренне и не раз смеяться. Но в ней нет той идеальности, которой подсознательно ждешь от каждой работы автора Grim Fandango и Full Throttle. Если первый акт получился блестящим, то ко второму есть вопросы: здесь разработчики, пошедшие на поводу у публики, зачастую пытались накручивать сложность и продолжительность за счет перебора всех доступных вариантов, беготни и попытки ухватить ускользающую мысль дизайнера головоломок, а не за счет поиска изящных или логичных решений. Это все еще интересная и смешная адвенчура, на которую не жалко потраченных денег и времени, но Тим Шейфер все-таки может лучше. Главное, не слушать при этом капризных фанатов. ■



Переиграбельность ✗
Классный сюжет ✔
Оригинальность ✔
Легко освоить ✗

Дождались?

Яркая, смешная, где-то даже философская, но неидеальная адвенчура от Тима Шейфера, поделенная на два неравнозначных акта. Первый акт почти идеальный, второй — просто хороший.

Геймплей ★★★★★★★★★☆ 8
Графика ★★★★★★★★★☆ 8
Звук и музыка ★★★★★★★★★☆ 8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★☆ 8

Рейтинг

8,0

«Отлично»

ЖАНР
Стратегия

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Subterranean Games

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
wftogame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:
Dual Core CPU 2 ГГц, 6 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core CPU 2 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео

WAR FOR THE OVERWORLD

Евгений Баранов

ЗЛОПЫХАТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНИК

История успеха серии **Dungeon Keeper** оборвалась нелепо и быстро. Анонсированный Dungeon Keeper 3 сгинул (мобильную поделку мы за продолжение не считаем), а нишу никто полноправно занимать не торопился. То **Dungeons** выйдет — мутная игра очень «по мотивам», то **Evil Genius**, тоже про строительство логова и всякие злодеяния, но в мире супершпионов и суперзлодеев холодной войны.

Понадобилось пятнадцать лет, чтобы люди с горячим сердцем сообразили вменяемое самопальное продолжение. При этом с релизом, очевидно, поспешили. Трех лет разработки явно не хватило, и **War for the Overworld** все еще отчаянно барахлит.

ДОСТАВКА МУЧЕНИЙ

Без оглядки на технические вопросы идейное продолжение Dungeon Keeper оказывается не только идейным, но и самым что ни на есть непосредственным, пусть и без заветного заголовка. Мы вживаемся в роль амбициозного злобного духа, стремящегося к безграничной власти. На его пути стоят объединенные и жутко противные силы Добра, в его кадровых списках значатся гордые уродцы и первосортные чудища всех мастей. Средства — на любой вкус, но все традиционные.

Далее мы обнаруживаем себя в тесной пещере. В центре ее находится Сердце подземелья, без которого никуда. Скальная порода легко поддается киркам приспешников, и мы велим прорубить в ней комнаты. Во-первых, под казарму, куда вскоре прибегут гоблины, наши рядовые бойцы. Во-вторых, под кузницу, где будут трудиться блевотники. В-третьих, под архивы, где чокнутые культисты откроют новые грехи (технологии).

Помещений полно, и почти все строго необходимы для процветания логова, но логистика играет при этом незначительную роль. Пусть свиноферма будет далеко от столовой — с голоду никто не помрет. Даже самый неторопливый приспешник за считанные секунды добирается куда ему нужно или куда прикажут.

Развитие подземной крепости на самом деле не ставит перед нами сложных задач. Золотых месторождений в избытке, ядом наверняка ждет своего часа бесконечный золотой «родник», и даже в годину бедствий останутся магические способы пополнить бюджет: превратить пленников в золотые статуи, конвертировать ману в драгоценный металл и другие фокусы того же рода.

ТРОН ИЗ КОПИЙ

Усидеть на кровавом троне куда сложнее, чем обеспечить себя полной сокровищницей. Компьютеру редко удается испортить нам жизнь без сюжетных читерских подкреплений, но забудем пока про его стратегическую импотенцию.

Как защитить родные чертоги от всяких «миротворцев», выбирать вам. Ловушки, конечно, путь непростой и заковыристый, но грамотно составленная комбинация — к примеру, «пробка» из лезвий в коридоре, который простреливается двумя-тремя бомбардами, — удивит своим высоченным КПД. Из решеток получится неплохой извилистый коридор, где наступающие войска дольше останутся под шквальным огнем.

Создание рабочей мясорубки, которую не остановит толстая броня, дастся вам ценой многих ошибок. Поэтому можно попросту наплодить армию адских выродков. Благо приходят на службу они сами, жалованье просят небольшое, места занимают немного. Крепкая разношерстная орава не даст проходу ни всяким вражеским силачам, ни прочим отменно прокачанным ребятам. Своя монстрятина, впрочем, до высоких уровней доживает редко, и после знатного побоища наверняка придется набирать новую армию.

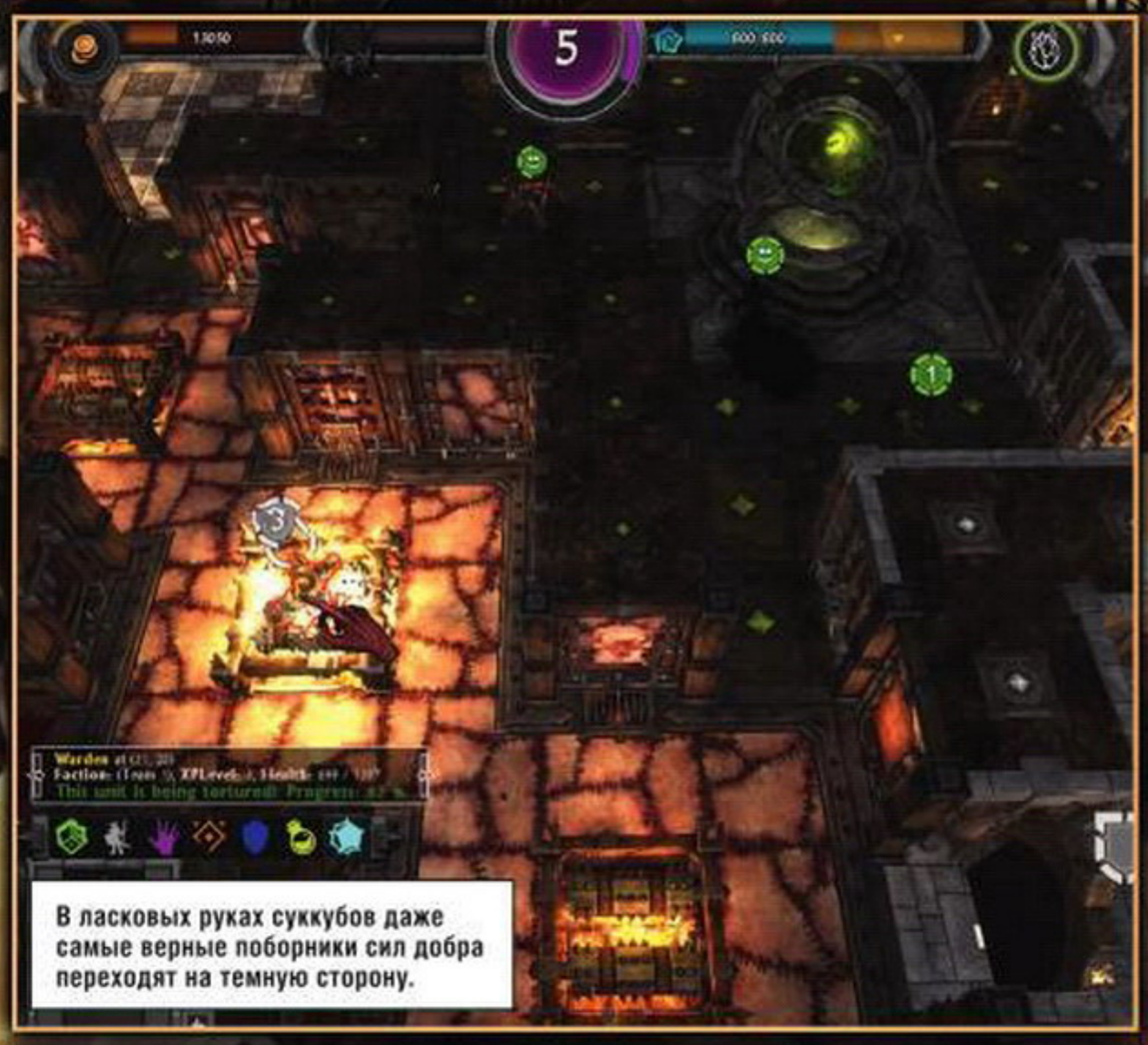
К любой из схем превосходным дополнением станут заклинания и зелья. Запретная магия любой категории: и током ударить, и бесов наплодить для ускорения работ, и лентяев простимулировать.

Свое существование War for the Overworld, пожалуй, оправдывает — здесь нет нелепых ограничений и дефицита инструментов, а те средства, что есть, позволяют изящно и разнообразно сражаться с обстоятельствами...

...немалая часть которых, к сожалению, зависит вовсе не от ваших навыков и не от вражеских армий.

Недостаточно просто пробить тоннель в скале — бесы должны «присвоить» его вам. Догадываетесь, что с ним будут делать враги?

Культисты изучают не только полезные заклинания, но и новые виды помещений.



В ласковых руках суккубов даже самые верные поборники сил добра переходят на темную сторону.

Негоже отпускать живность в бой без лечебного заклинания. Выхватить едва живого бойца в общей свалке немногим проще, чем поймать попугая в тропическом лесу.

ПАДЕНИЕ ДОМА ЛЮЦИФЕРОВ

War for the Overworld недоделана. В игре десятки дыр, уцелевших после стадии раннего доступа. Игровые режимы до сих пор не готовы, в описании каждого из них красуются заботливые предупреждения: «Пол худой, потолка нет, играйте на свой страх и риск». Режим стычек за счет своей скоротечности не успевает проявить худшие качества, а вот в сюжетной кампании вы хлебнете лиха.

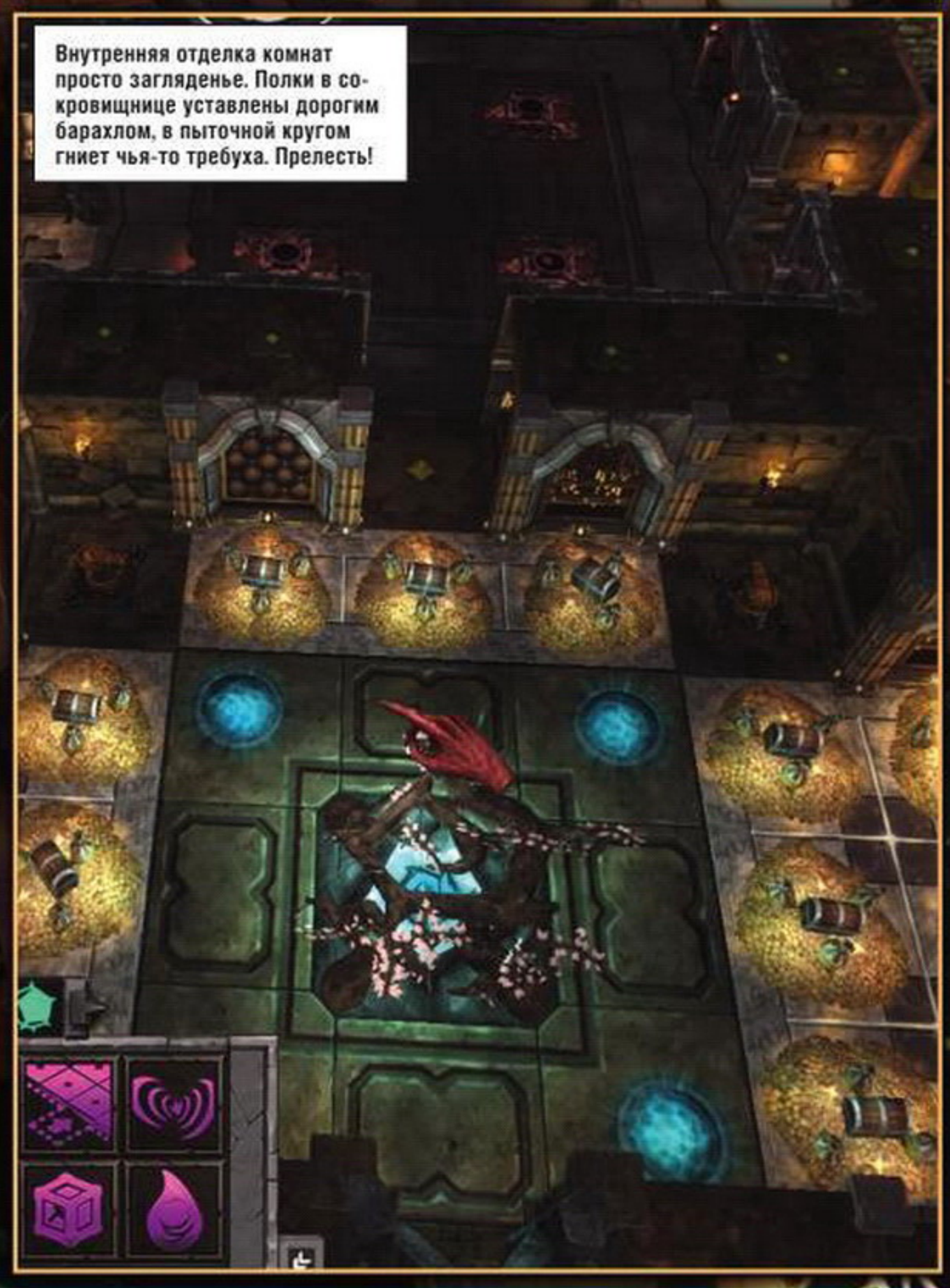
Сохранение игры часто ломает скрипты. После загрузки будьте готовы к остановленным счетчикам, сверхъестественным ордам врагов и сбоям в поиске путей у ваших приспешников. Многие элементы интерфейса оформлены начерно, пока выудишь из них нужную информацию, семь потов сойдет, и вообще для богатого подземного симулятора War for the Overworld не слишком охотно раскрывает нужные данные. Производительность падает по понятным причинам (тьма уродов на одном экране) и без них (пустые тоннели, где бегают полтора прислужника). Еще один повод для крепкого такого висюка — финал миссии.

Таков печальный результат следования традициям: ремейк Dungeon Keeper застыл в том виде, в каком вторая часть вышла еще в 1999 году. Поэтому здесь мало автоматизации и логичных обобщений и много движений мышкой, отвлекающих от тактических умыслов. А приспешники могут вообще плюнуть на ваши приказы.

■ ■ ■

И все это, конечно, огорчает до глубины души.

War for the Overworld — хоть и устаревший, но достойный продолжатель дела Dungeon Keeper. Весь злодейский калейдоскоп перекочевал сюда, обретя новое обличье, играется это быстро и с огоньком, а изобилие юмора и забавных деталей придает картине глубины. Хочется закрыть глаза на дикий бардак по технической части — но не можется. Слишком уж он дикий, местами до неиграбельности. Кому захочется проходить трижды одну и ту же миссию? ■



Внутренняя отделка комнат просто загляденье. Полки в сокровищнице уставлены дорогим барахлом, в пыточной кругом гниет чья-то требуха. Прелесть!

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

По существу — Dungeon Keeper 3 с поправкой на товарный знак. Симулятор амбициозного демона, верный духу серии-вдохновительницы, с огнем в глазах, но кривой и непропекшийся.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 7

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 6

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 6

РЕЙТИНГ

6,5

«СРЕДНЕ»

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
INTEL I7 SERIES,
4 ГБ,
1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL I7 SERIES,
4 ГБ,
4 ГБ ВИДЕО

ОЛЕГ ЧИМДЕ

ЖАНР
ЭКШЕН, SURVIVAL HORROR
ИЗДАТЕЛЬ
BETHESDA SOFTWORKS
РАЗРАБОТЧИК
TANGO GAMEWORKS
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, XBOX ONE, PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ
THEEVILWITHIN.COM

THE EVIL WITHIN

THE CONSEQUENCE

МОЗГ В КОЛБЕ

Если не страшно, попытайтесь представить, что вас нет. Вы не чувствуете, вы не думаете, вы не можете элементарно осознать себя. Не выходит? Все верно, так и должно быть. Разум — сложная система, она ни за что не даст просто так взять и отключить себя. Мозгу нужны оправдания. Он рад обманываться. Вам не страшно засыпать, отключая сознание, потому что вы знаете, что обязательно проснетесь.

Ваш разум — это целый мир, где живут удивительные создания, случаются странные вещи и создаются целые бесконечные реальности. Бесконечное множество бесконечных реальностей. Миров, где вполне могут жить другие люди. Но захотите ли вы делиться с ними своим богатством в то время, как они пытаются обмануть ваш разум? Портят ваш мир, играя не по правилам?

Внимание! В тексте полно спойлеров, так что лучше не читайте дальше, если не прошли игру и первое DLC

ЭВОЛЮЦИЯ СОЗНАНИЯ

В **The Consequence** все объясняется самым прямым текстом, чтобы дошло даже до самых недогадливых, — и это, по сути, единственный минус. Если вы в играх не просто бегаете и стреляете, но предпочитаете изучать каждый уголок и мыслить, то половина диалогов вам покажется по меньшей мере странной. Джулия Кидман, подосланный в виртуальную реальность агент таинственной организации «Мебиус», давно уже должна была понять, как, что и почему здесь творится. Даже вы догадались, а она — нет.

Но при этом события продолжают сплетаться в клубок, который не так-то просто будет распутать. Из дополнений к **The Evil Within** (последнее выйдет уже скоро) при желании запросто можно собрать полноценное продолжение, настолько ответственно подошел к ним Синдзи Миками. Великолепный дизайн, новые геймплейные ходы, огромная значимость для сюжета — так скачиваемые дополнения сегодня никто не делает.

И «значимость» здесь — не просто красивое словцо. В дополнениях появляются новые переменные вроде таинственного нанимателя Джулии, демонстрируется, что происходило за пределами истории Себастьяна Кастелланоса (иногда — буквально в соседней комнате), а в конце и вовсе появляется персонаж, который переворачивает всю историю с ног на голову. Что будет дальше? Теперь это предугадать почти невозможно.

ЗЛО ВЕЗДЕ

Но главная интрига, конечно, по-прежнему в руках Рувика (кстати, тут мы ошибались — Рубен Викториано не сам выбрал себе новое имя). Насколько реален мир, который создает мозг, погруженный в колбу? Может ли он создавать бесконечное количество миров внутри этого мира, как может мозг, пребывая во сне, и насколько реальными окажутся они?

Ученый Рубен Викториано, создавая машину искусственной реальности STEM, не искал оправданий для своего разума — он преодолел этот барьер и создал внутри себя мир, подвластный лишь ему. Идеальный мир для себя и своей сестры. Но все пошло не так, как планировалось: компания «Мебиус», вложившая средства в разработку машины, не захотела понять замысел ученого — его мозг поместили в колбу и грязно использовали в коммерческих целях. Но может ли сознание человека, накопившее достаточно мощи в виртуальном мире, проникнуть в реальность?

В The Consequence, как и в предыдущем дополнении, акцент делается на стелсе, хотя и пострелять придется. «Я больше не буду прятаться», — заявляет Джулия.

Стол Джозефа. Напарник Себастьяна — большой любитель суши!

Возможно, ответ на вопрос, почему Себастьян «прыгает» через зеркала, прямо перед нами.

Параллели с «Матрицей» Вачовски (а та, в свою очередь, обращалась к Библии) становятся все очевиднее. Вспомните, Нео становится избранным в виртуальном мире — аномалией, способной переписывать программный код изнутри этого самого кода. Фактически превращать воду в вино, как это делал Иисус в нашем мире. Но вспомните и агента Смита, противодействующую силу, созданную самой Матрицей для борьбы с аномалией, — силу, которая затем превратилась в вирус и... вырвалась в реальный мир, проникнув в тело человека из плоти и крови.

Синдзи Миками рассказывает нам очень похожую историю. «В теории хозяин может записать себя поверх пользователя», — говорит ученый, работавший над STEM. Но, чтобы выбраться в реальность, Рувику нужен Лесли — уязвимый для психологического вмешательства кататоник.

Вместе с нашим читателем под ником Code_Red мы выяснили, что в концовке The Evil Within Себастьян Кастелланос все-таки, судя по всему, возвращается в реальный мир.

Однако если вспомнить самое начало игры, то этот вывод стоит поставить под сомнение: когда Себастьян только оказался в лечебнице «Маяк», он сразу же встретил Рувика, а тела полицейских в вестибюле лежали в точно таких же позах, как и в концовке. А это значит, что Рувик вышел через Лесли не в реальный мир, а всего лишь в другой слой виртуальности и, судя по всему, обманулся сам. Тут Синдзи Миками обращается к другому культовому произведению — «13-й этаж», где реальный мир оказался вовсе не таким реальным, как считали главные герои.

Есть и принципиально новая механика. В определенный момент у Джулии отбирают фонарик, так что освещать себе путь приходится с помощью светящихся палочек.

Билборд Man's Life (любимый журнал Себастьяна?). Все телевизоры, которые вы можете найти в игре, именно этой марки. Прямой намек на то, что всё по ту сторону экрана — одна большая иллюзия.

Человеческий мозг может создавать бесконечное количество реальностей, а значит, если мы все правильно поняли, зло все еще внутри. Разум не даст просто так себя отключить, его нужно обмануть. Не этим ли сейчас заняты в «Мебиусе»?

«Человек из «Мебиуса»... давным-давно пришел сюда, желая получить какую-то силу, — такой текст можно обнаружить в The Consequence, если собрать все обрывки письма. — Что же до тебя... Кид... Даже если ты сбежишь, я оставлю на тебе свой знак, как оставил на нем». Это может значить лишь одно: разум Рубена Викториано вездесущ, и, даже если кто-то сбежит в реальный мир, Рубен сбежит вместе с ним. Это будет Джулия Кидман? Вполне вероятно.

■■■

Синдзи Миками создал, пожалуй, самое интригующее произведение последних лет. Произведение, которое достойно анализа сюжета на несколько сотен страниц, как и **Silent Hill**. Но вопросов по-прежнему остается слишком много, и если следующее дополнение, в котором, похоже, мы будем играть за самого Рувика, ответит на них слишком просто, то для людей, обожающих изучать и копать, это станет большим разочарованием. Останется ли зло внутри или следующую часть The Evil Within стоит назвать The Evil Outside? Ждем. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

The Evil Within прекрасна и без дополнений, но с ними становится еще запутаннее и круче. The Consequence отвечает на вопросы, на которые мы уже знаем ответ. Но интриге при этом нет конца. Браво, Миками-сан! Вы не перестаете удивлять.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7

ГРАФИКА: 8

ЗВУК И МУЗЫКА: 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

«ХОРОШО»

STATE OF DECAY

YEAR-ONE SURVIVAL EDITION

ЖАНР
Приключение, симулятор выживания
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Studios
РАЗРАБОТЧИК
Undead Labs
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
Stateofdecay.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5-750, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Денис Майоров

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ

State of Decay появилась на свет в мире, который уже видел **DayZ**, но ее это не остановило — скорее наоборот, помогло выбиться в люди. Хотя State of Decay тоже называют зомби-«песочницей», скроена она из совсем других материалов: обустройства базы, заботы о ближних и эмоционального вовлечения. В рецензии двухгодичной давности мы хвалили ее именно за это.

Но действует ли магия State of Decay сегодня? И стоила ли она переиздания?

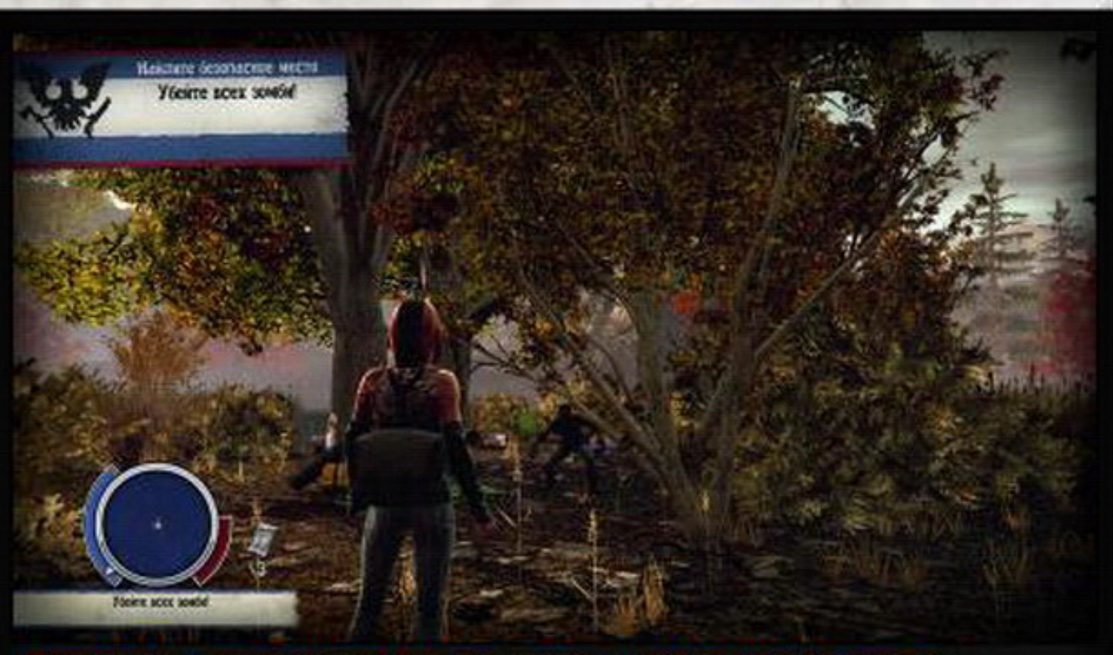
ВАС ЗДЕСЬ СЪЕДЯТ

Как и в случае с большинством переизданий, максимум из **Year One Survival Edition** извлекут те, кто пропустил дополнения. Первое из них, **Breakdown**, не добавляет ничего, кроме режима «песочницы» и еще одного уровня сложности. Бремя сюжетных заданий больше не висит над вами дамокловым мечом, все, что нужно делать, — выживать. Зато зомби становятся на порядок сильнее, агрессивнее и проворнее, ходят исключительно большими группами, преследуют вас чуть ли не по всей карте и появляются даже на крышах. А недостаток припасов и транспортных средств ощущается с самого начала игры.

В первом же убежище, к которому вы прибьетесь, твердость духа наверняка будет на нуле, а половина обитателей окажется травмирована или больна. Самое оно для тех, кому оригинал казался слишком простым. Правда, если вы провели в нем не меньше пары сотен часов, то даже увеличенная сложность новых впечатлений не подарит. Места-то как-никак хорошо знакомые, а руки помнят, что делать.

В **Lifeline**, втором дополнении, все гораздо серьезнее: и новая локация, и незнакомые герои, и даже сюжетная кампания. К тому же играть предстоит не бедолагами-обывателями, а организованной группой военных. Общение с мертвяками проходит соответственно: больше динамики, больше прямолинейности, больше шумных открытых стычек с целыми ордами ходячих. Если совсем уж не наглеть, то медикаментов, патронов, да и живой силы хватит с лихвой. Да и руководство помочь

Финала в Breakdown нет. Игра закончится либо вместе с вашим терпением, либо со смертью всей вашей группы.



Начинать приходится в случайной точке на карте, и иногда игра подкидывает такие местечки, где выжить просто невозможно.

Правда, совсем на произвол судьбы игрока все же не бросают. Уже с самого начала на карте отмечены три группы выживших, к одной из которых можно прибиться.

Творящемуся в дополнении веселью не хватает лишь более устойчивой сюжетной подоплеки. История мало того, что собрана из штампов (поиск вакцины, спасение ученых), так еще и заканчивается неожиданно быстро.

Порой игра и военных берет в клещи, что в заброшенные дома в поисках припасов заходить время от времени приходится. Но не слишком часто, ведь можно заказывать доставку припасов с «большой земли» вертолетом.

Действие из дереевни перенесли в небольшой город. Правда, он получился довольно пустынным — здания стоят на приличном расстоянии друг от друга, — так что, большую часть времени мы снова носимся «в полях».

не против: в случае крайней необходимости можно запросить транспортное средство или авиаудар по выбранной точке.

Под стать возросшей динамике и новый тип миссий — осада. Суть понятна из названия: орды зомби при поддержке особо могучих особей пытаются захватить нашу базу, а мы сопротивляемся. В ход идут не только личные боевые навыки, но и ловушки, которые следует предусмотрительно расставлять по периметру. Про боевое оснащение однополчан забывать тоже не стоит, а то если вы регулярно играете лишь парой героев, есть шанс, что против орды мертвяков остальные выйдут с досками и сковородками.

И НЕ ПОДАВЯТСЯ

С графическими подтяжками получилось как всегда: если в оригинал вы играли на Xbox 360, то разницу почувствуете даже по старой памяти, а вот те, кто проходил игру на ПК, выкручивая настройки до упора, рискуют ничего не заметить.

Зато исправленные баги заметят обладатели всех платформ — никаких больше зависаний намертво, глючащих героев, не дающих пройти сюжетную кампанию, и машин, проваливающихся под землю. В наследство от оригинала переизданию досталась лишь падающая порой частота кадров, но теперь «провисания» уже не так критичны — пока игра «думает», зомби вас съесть не успеет.

В остальном же ничего нового. Процесс выживания не изменился ни на йоту: исследуем местность, тащим на базу все, что не приколочено спасаем выживших и пытается наладить дружеские отношения в коллективе. В перерывах давим зомби внедорожниками, удираем от кусачих через кусты или отбиваемся тяжелыми предметами.

Удивительно здесь то, что даже спустя год все это неплохо работает — потому что со времен State of Decay никто так и не сделал то же самое лучше. Заботиться о виртуальных человечках и налаживать быт на базе по-прежнему интересно, а ночные вылазки будоражат кровь так, будто никакого Dying Light в природе не было.

Секрет здесь в плотности событий и компактности мира. За один час в State of Decay случается больше интересных событий, чем в DayZ или H1Z1 за добрый десяток, а впечатление они производят куда более живое, чем хорошо прописанные, но все же до боли схематичные сценки из Dead State.

К тому же столько событий здесь неспроста: с их помощью игра заставляет вас выбирать. Все успеть невозможно, чем-то придется жертвовать, но чем? Выгодой? Жизнями? Возможностями? Тема жертвенности в State of Decay важна ничуть не меньше, чем вопросы выживания.

■ ■ ■

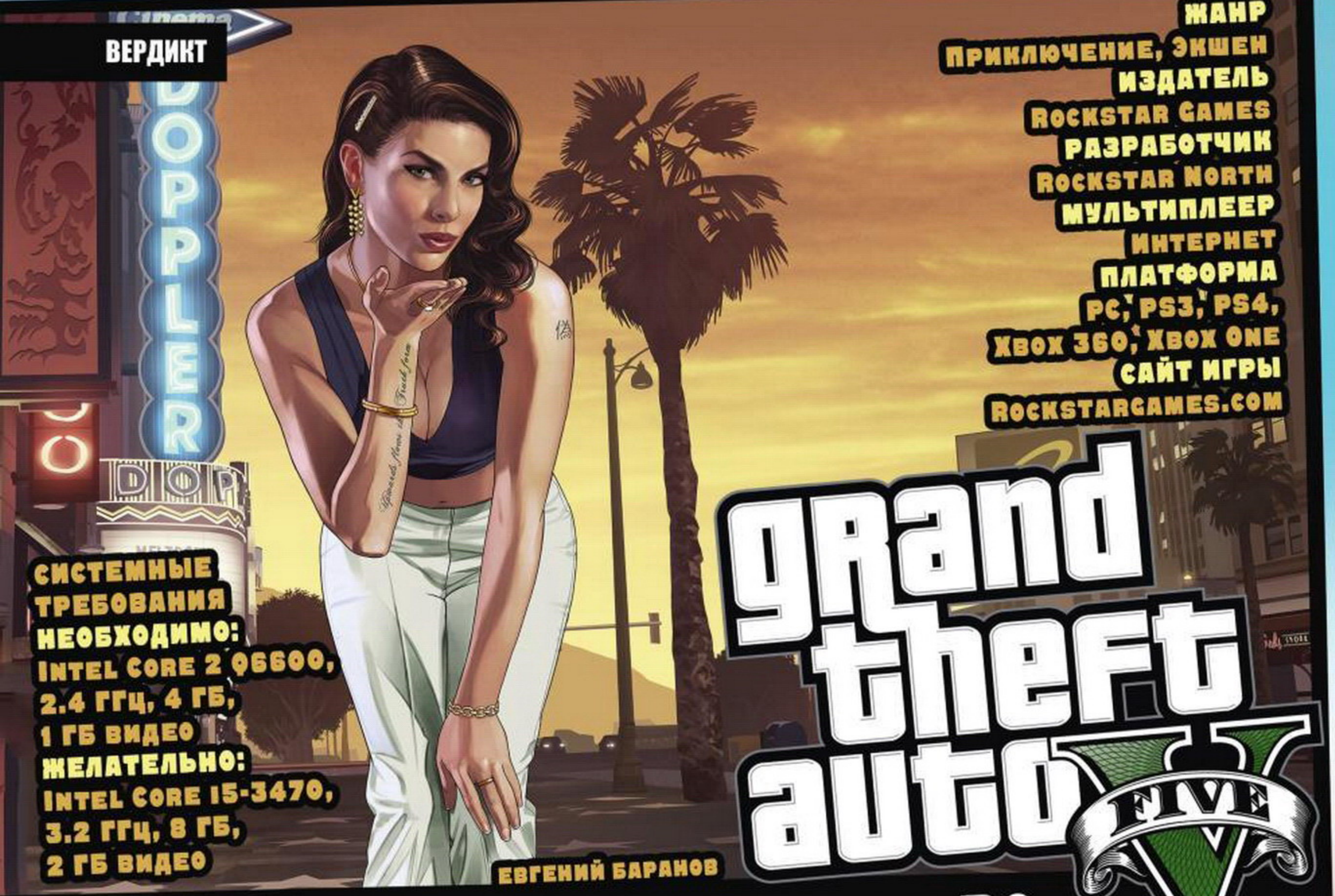
Итак, нужно ли переиздание State of Decay? Если вам близка тема и вы пока не выжали из игры все, чего вам хотелось, — да. Как и в большинстве подобных случаев, ничего радикально нового Year One Survival Edition не предлагает, но зато работает отныне без критических провалов в памяти, а это очень и очень важно. ■

Сильнее всего радует, что увеличилась дальность прорисовки и зомби больше не материализуются из воздуха в паре метров от вас.

Дождались?

Безжалостная игра про выживание в условиях нашествия зомби ничуть не утратила своей актуальности и с переходом на следующее поколение начала точнее передавать авторский замысел.

Рейтинг «Да»



ЖАНР
Приключение, экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Rockstar Games
РАЗРАБОТЧИК
Rockstar North
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
rockstargames.com

grand theft auto V

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Q6600, 2.4 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5-3470, 3.2 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Почему надо воровать на PC

14 апреля 2015. Со дня релиза на PS3 прошло 17 месяцев, почти полтора года. **GTA V** наконец-то выходит на PC.

Что и говорить — мы заждались. Четвертая часть вопреки дифирамбам и песнопениям была лишена важной детали — веселья. Того самого веселья, когда ты разбился в фарш и ржешь, как конь. В чем разница? В том, что в **GTA IV** вы могли разбиться сдуру или по пьяни, а в GTA V — уворачиваясь от бегущего по шоссе оленя. Тупого, блин, как валенок оленя!

Но в то же время ей присуща непробиваемая логичность: ограбления, которым посвящена GTA 5, подготавливаются долго и разумно, добытые ценности приходится отмывать, следы — заметать. **Rockstar** словно очнулись и вспомнили, что в мире есть уйма причинно-следственных связей, и это немедленно отразилось в их милых байках. Прикончить президента компании, чтобы сыграть на акциях конкурентов? Вот это я понимаю — преступление XXI века!..

Вчерашний дедлайн

Тем временем, GTA V обрушилась на измученных ожиданием PC-игроков, как злой Санта из «Футурамы», вооруженный «подарками», беспощадный и бессистемный. «Ага, псоглавый дикарь, почему твой профиль Windows прописан кириллицей? Лови ошибку! О, а у тебя пусть будет бесконечная загрузка Social Club (эту бесноватую принудиловку в принципе следует классифицировать как пытку и запретить). Тебе, родной, достанется «неизвестная ошибка». Чуть не забыл! Надо запороть Windows Media Player!».

Фантазия цифрового гремлина оказалась настолько неистощима, что всякий мигом поверил в сказки про сладкую и беззаботную жизнь Rockstar, а для беззубого веселого мексиканца снова нашлась работа. Равно как и для ушлых взломщиков, раздававших на торрент-трекерах всякие трояны и малвары под видом «таблетки» для краденой GTA V. Ровно 144 мегабайта!

НА PC ТРЕВОРА ПРИОДЕНУТ КАК СЛЕДУЕТ.

А ЗАНЯТИЯ ЙОГОЙ СТАНУТ НЕ САМЫМ БЕЗУМНЫМ, ЧТО УВИДИТ ИГРОК.

I WANT TO BELIEVE.

ГЛАВНОЕ ПОДОЖДАТЬ ПРАВИЛЬНЫЕ МОДИФИКАЦИИ.

Сквозь тернии, ругань и проклятия PC-версия таки попала ко мне в руки. Rockstar и генератор случайных чисел сделали все, чтобы оскорбить мою — и нашу — «пекарскую» честь. И что? Я вас умоляю! Разве не сражаемся мы то и дело с запоротыми exe-шниками? Разве не перекачиваем десятки гигабайт из-за ошибки загрузчика? Разве не гуглим часами, пытаясь починить мультиплеер?

Нет, товарищи, вам потребуется нечто большее, чтобы отвадить меня от GTA. Эвтаназия, например.

GTA для PC имеет несколько иное значение, чем GTA для консолей. На консолях в нее просто играют, с недавних пор — ставят над ней эксперименты и сочиняют новый контент. Но только на PC ее по-настоящему вскопают, разберут по составу, подчинят своей воле — и ярлык с римской пятеркой пробудет на рабочих столах еще много-много лет. Умельцы уже делают замену GTA Online по образу и подобию известной модификации для **San Andreas** (больше народу, больше мяса, локальные сервера…) — чего там говорить о вещах более приземленных.

К тому же, если не считать проблем бесполезной периферии типа Social Club, в этот раз PC-версия — порт практически образцовый. Rockstar в самом деле постарались, чтобы GTA V вошла в каждый дом без необходимости бежать в железячный магазин: в сети нашлись смельчаки, запустившие игру на GeForce 9800 GT с 512 Мб памяти (что чуть ниже рекомендуемого минимума), в 720p и даже на высоких настройках.

Готовьте свой тостер: запустилась **Dota 2** — запустится и GTA V. И в нее даже можно будет играть.

Бездна открывается

GTA на PC — это ведро с гайками, ждущее тюнинга. Rockstar явно настороженно относится к модификациям — особенно показательны последние истории с автоматическими банами в GTA Online и робкие оправдания техподдержки с последующей амнистией. Но... это все еще не мешает моддерам делать с игрой все, что пожелается.

Добавить гравипушку! Заменить Тревора Филипса Джоном Марстоном! Задрать дальность прорисовки! Да, я хочу видеть гору Чиллиад с крыш Вайнвуда! И плевать, что видеокарта заплачет кровью!

Кроме редактора миссий (который есть и на консолях) PC-версии подарили еще и свой Source Film Maker. Не думаю, что аудитория Rockstar менее талантлива и упорна, чем аудитория Valve. Значит, PC до кучи станет катализатором (если не сказать — детонатором) фанатского творчества. Проверьте активность друзей в Steam, ее уже, поди, засорили роликами про эпичную охоту или еще какое непотребство. Терпите: пока 95% лепит чепуху, 5% стругает шедевры.

Последний, самый спорный нюанс PC-версии GTA V — свобода графических настроек. Пускай внутренний инспектор оценивает мощь видеокарты крайне приблизительно — опытным путем мы обязательно добьемся фотореализма. Или нет, потому железо понадобится космическое. Это мощный аргумент, которым удачно бьют играющие на консолях: «Да, на компьютере GTA может выглядеть божественно, только есть ли у тебя деньги на такой компьютер?».

□□□

Такая повальная эпидемия редко случается в наших краях — каждый пятый или шестой друг в Steam с самого старта PC-версии не вылезал из GTA V. Кто-то ломится навстречу финалу, кто-то проходит неспешно, со вкусом, кто-то грабит банки с товарищами, пресытившись профильной **Payday 2**. За Rockstar накопилось немало грешков, запуск прошел через пень-колоду, зато теперь мы можем наконец успокоиться и сказать: дождались.

Это еще одна галочка в бесконечной гонке за идеалом. С каждой новой GTA проблемные места потихоньку разглаживаются — и когда-нибудь сгинут полностью. Если Rockstar не захлебнется в роскоши.

И ясен перец, никакое пиратство не пустит ко одну этот груженый кокаином лайнер. □

НЕ СТОИТ ЗАБЫВАТЬ ПРО ТО, ЧТО НА ПЕРСОНАЛКАХ GTA БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ЛУЧШЕ ВСЕГО.

Дождались?

НАКОНЕЦ-ТО РЕШАЮЩАЯ И САМАЯ ДОСТУПНАЯ ВЕРСИЯ GRAND THEFT AUTO V ТОЛЬКО НА ЭТОТ РАЗ В НЕЙ ВОЗМОЖНО ВСЕ И ДАЖЕ НЕМНОГО БОЛЬШЕ.

РЕЙТИНГ: ДА

Дмитрий Ежов

BLOODBATH KAVKAZ

Умный в горы не пойдет

Жанр
Пародийный экшен
Издатель и разработчик
Dagestan Technology
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
dagestantechnology.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Pentium 4, 3,2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 3 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

Отечественная арт-провокация по мотивам **Hotline Miami** стартовала весной этого года на уровне комичных названий (см. хотя бы студию-разработчика), продолжилась в интервью создателей и закончилась, собственно, игрой — не снабженной, вопреки рекламе, открытым миром и мультиплеером, зато с ценником в 228 рублей и композитором Вахтангом Циммером в титрах. Путь короткий и бесславный, но для интернет-перфоманса план даже удалось перевыполнить: путем не самого остроумного хулиганства авторы добились интенсивного шума в медиа.

Bloodbath Kavkaz — это одна психоделическая ночь из жизни киллера Шамиля Рахмадова в Москве. Герой коротко общается с мужчиной в маске Путина, принимает заказ на убийство бандита Джафара и уверенно выходит на дело. Нюанс в том, что быт визитера столицы здесь аранжирован так, словно игру сочиняли авторы групп «ВКонтакте», рассчитанных на публику нежного возраста, — шутки про шаурму (наряду с алкококтейлем «Ягуар» заменяет герою аптечку), «Приора», кепка FBI, популярные числовые мемы 228 и 1488, лезгинка (освежает электро за кадром) и все в этом духе. Главные детали отечественной мем-культуры небрежно вклинены в механизм Hotline Miami: та же перспектива, формально похожие миссии, даже антураж более-менее прежний (почему — не до конца понятно). И все вышеописанное ежесекундно угрожает рассыпаться прямо у вас на глазах. Демонстративно плохую картинку и скверное шутейство дополняет оптимизация уровня альфа-версии; вместо сценария — ряд гэгов; пародии на первоисточник на редкость невыразительные. Вы палите по нелепым картинкам, набросанным в редакторе Paint, где-нибудь застреваете, встречаете бойцов подразделения «Беркут» (или, например, Тесака), читаете острую шутку про мамашу — и так часа три по кругу, с несущественными вариациями.

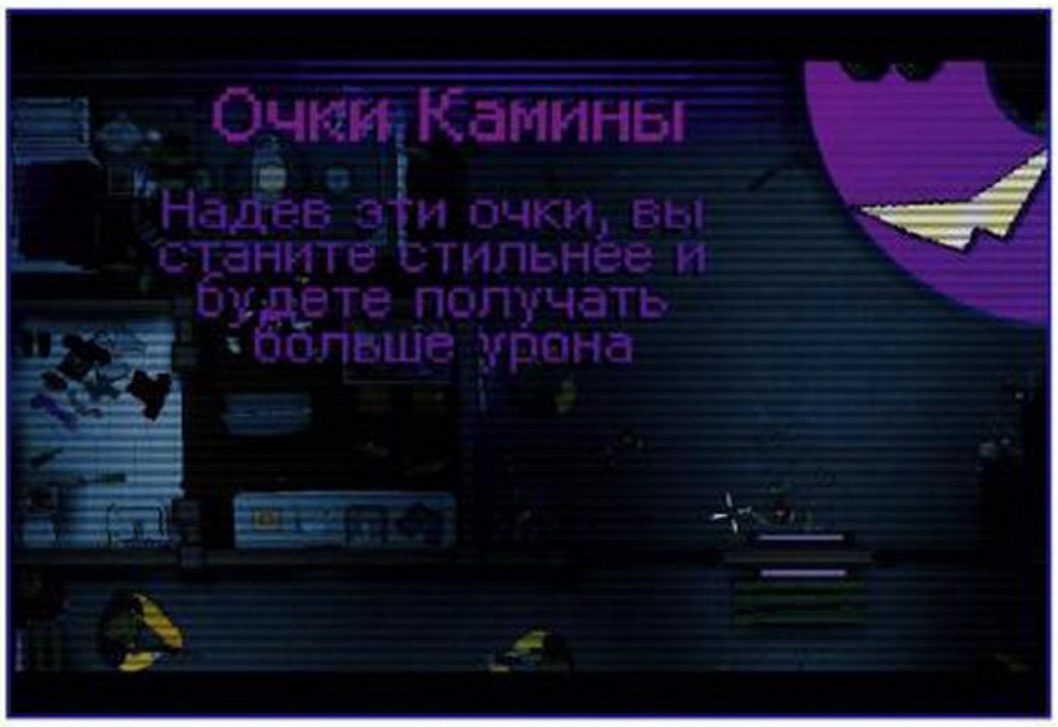
В системе есть ряд интригующих моментов. Например, фирменный прием Шамиля здесь — удар ногой, плюс киллер умеет вышибать на локациях двери. Важно это по той причине, что на почве язвительных кривляний механика Hotline Miami едва жизнеспособна; даже идея с масками, каждая из которых в оригинале заметно изменяла геймплей, здесь носит лишь косметический характер: вы можете нацепить маску Гая Фокса или, скажем, бумажный пакет — особо это ни на что не повлияет, очередной пародийный элемент. Так что новшества на общем фоне смотрятся вполне выгодно.

■ ■ ■

Так или иначе, несмотря на всю свою плоскость и неприглядность, Bloodbath Kavkaz вполне имеет право на существование. С какой стороны ни подступись, в текущем культурном контексте игре легко найти место. Ее можно воспринимать как пародию (о качестве разговор отдельный), можно как робкую (и, говоря откровенно, отчетливо трусливую; но здесь это тоже не так уж важно) форму протеста, а для людей, плохо знакомых с интернет-мемами, это вполне себе ознакомительный каталог, срез культуры, — мало ли кто-то заинтересуется сегодня качеством юмора в Сети.

В крайнем случае игру можно просто игнорировать — так, в конце концов, будет спокойнее всего. ■

Шутки про популярных медиагероев здесь не особо яркие, но периодически смешат своей абсурдностью.



Грамматические ошибки в игре тоже легко принять за элемент масштабной провокации.

Возможности сохранять прогресс на уровне в игре нет. А проблемы с врагами по ряду причин возникают регулярно.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Альманах маргинального веб-юмора в форме скверной компьютерной игры.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....3
ГРАФИКА:.....2
ЗВУК И МУЗЫКА:.....3
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....3

РЕЙТИНГ

2.0

ПЛОХО

Арсений Волков

DEAD SYNCHRONICITY: TOMORROW COMES TODAY

Левиафан

Жанр
Квест
Издатель
Daedalic Entertainment
Разработчик
Fictiorama Studios
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
deadsyncronicity.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 4, 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2,6 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Оговоримся сразу, квест **Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today** — это не киберпанк и не классическая антиутопия о борьбе маленького человека с новым мировым порядком, как можно было подумать по первым сведениям об игре. Это антигуманистический постапокалипсис — о том, что все (ну, почти все) люди в критических условиях превращаются в свиней. А многие из них были ими и до этого. Те же, кто умудряется сохранить человеческое лицо, здесь долго не живут, а умирают в муках или сходят с ума…

Трое дебютантов из Испании, объединившиеся под вывеской **Fictiorama Studios**, действительно придумали одну из самых темных и страшных историй в жанре постапокалипсиса. На обложке Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today рядом с рейтингом Mature нужно было написать: «Склонным к суициду и приступам депрессии играть строго не рекомендуется».

Здесь у вас на глазах маленький мальчик, корчась от боли, буквально превращается в лужу крови — под крики одичавших людей, готовых уже поделить между собой его вещи. Здесь есть сошедшая с ума девушка, которую заставляют заниматься проституцией. Для счастья ей нужны две вещи — обгоревшая кукла, чтобы покачать ее в люльке, и пистолет, из которого она убьет своих «работодателей», — а потом окончательно замкнется в себе и навсегда останется сидеть на земле, упершись взглядом в свинцовое небо.

Причиной этого всеобщего мрака в мире Dead Synchronicity стала некая Великая волна, уничтожающая все источники энергии и средства коммуникации. Человечество теперь быстро вымирает (несмотря на попытки военных и правительства контролировать разрастающийся хаос), но первыми уходят люди, заразившиеся неизвестной болезнью. Сначала они переживают видения, пророчествуют и разговаривают с мертвыми, а потом превращаются в компот из крови, клеток и волос — потому их назвали «тающими».

Завязка интригует, но история, повторим, не об этом. Суть ее хорошо выразил одиозный лидер местных бандитов: новый мир дает шанс каждому стать сильнее, отсеять слабых, а для этого все средства хороши.

Главный герой, Майкл, очнувшийся без памяти в старом трейлере, тоже ведь отнюдь не паинька. Чтобы выжить и вспомнить свое прошлое, он, например, сотрудничает с теми же бандитами. В своих внезапных болезненных флэшбеках постепенно вспоминает про собственных демонов, разрушивших его семью. Это как в «Левиафане» Звягинцева, где главное чудовище сидит в душах самих героев, а не в окружающей их системе.

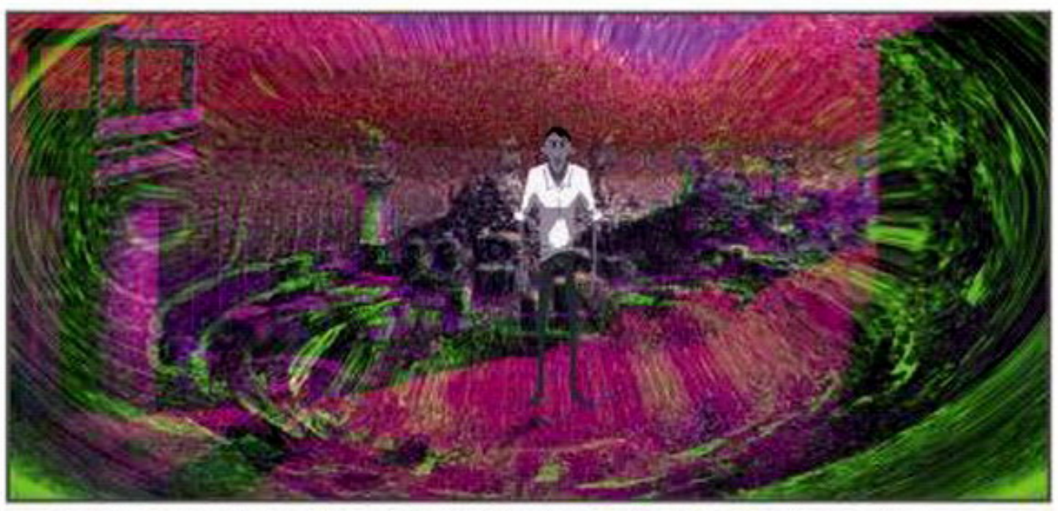
Нет, Майкл, конечно, не очередной подонок, сотворенный новым страшным миром. Он пытается помочь, найти лекарство, облегчить боль и так далее. Но вот методы… подтолкнуть детей на преступление, после чего тех поставят к стенке, вручить пистолет сумасшедшей, облить кислотой и изрезать стеклом лицо мертвого священника.

Впрочем, Dead Synchronicity немного неприятна и как игра: нас нещадно гоняют взад-вперед между многочисленными локациями без всякой адекватной цели. Пробежать семь экранов, чтобы получить ключ от квартиры, а потом столько же обратно, чтобы, наконец, открыть дверь? Однако. Хорошо хоть предметные загадки (а других тут нет) выстроены достаточно логично и не предлагают скрещивать консервную банку с навигатором.

К другим недостаткам отнесем назойливое, буквально через каждые пять минут, повторение приступов помутнения сознания у Майкла. Они сопровождаются одинаковыми сценами, которые нельзя пропустить! Видимо, из-за этих приступов герой под конец несколько глупеет. Когда всем все давно уже понятно, Майкл продолжает задавать, по сути, одни те же вопросы, силясь понять, что, где, когда и почему, — потому многие диалоги, безусловно, хорошо написанные, кажутся искусственно растянутыми.

■ ■ ■

Многогранный сюжет, неуютная атмосфера и уникальный художественный стиль не резонируют вместе. В Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today нет идеальной синхронности между всеми элементами игрового процесса. И даже с этими недостатками поиграть в мрачное приключение определенно стоит. Tomorrow Comes Today интригует в финале и оставляет хороший задел на будущее: вторую часть из запланированной трилогии лично мы уже ждем с нетерпением. Может, и Майкл к тому времени избавится от раздражающих головных болей… ■



Сцена помутнения сознания возникает, стоит вам хотя бы секунд десять не ворошить курсором по экрану.

Инвентарь тут классический, а герой, одетый в брюки и рубашку, может одновременно таскать с собой десятки предметов, включая генератор.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Депрессивный квест о человеческой природе — с интригующим сюжетом и неидеальным игровым процессом.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Подготовил Дмитрий Ежов

ПУТЕШЕСТВИЕ ПИКСЕЛЕЙ: ПОРТЫ НА МОБИЛЬНЫХ ПЛАТФОРМАХ

На страницах этой рубрики мы редко уделяем внимание играм, попавшим на iOS и Android с других платформ, и причина этому вполне простая. Мобильных релизов ежемесячно случается столько, что выбрать четверку главных получается лишь формально — часть приходится попросту игнорировать; если же в общей массе учитывать еще и порты (среди них бывают, к примеру, переиздания классики вроде квестов **LucasArts**, пропускать которые как-то неловко), решить вопрос без ущерба прочим разделам журнала станет и вовсе невыполнимой задачей. Приходится оправдывать себя тем, что какой-нибудь **BioShock** все давно прошли на большом экране минимум раз пять и порт людям малоинтересен, а вот вышедшая в том же месяце **Rules!** — это действительно свежо, увлекательно и вообще культурное событие (что, в общем-то, чистая правда).

С целью хотя бы частично компенсировать информационный пробел, сегодня мы подробно поговорим о мобильных портах. Не столько даже о конкретных играх, сколько о классификации ремейков, явлении в целом и о том, почему не все переиздания классики стоят вашего внимания.

ТАЙНОЕ ОКНО

Самой любопытной категорией мобильных переизданий сегодня являются ремейки блокбастеров — штука удивительно неоднозначная. Дело в том, что условную **GTA: San Andreas** на экране планшета (или, что еще показательнее, смартфона) воспринимать как игру бывает трудно. Это понятная забава — огромный, насыщенный происшествиями мир у вас в кармане, — но лично я знаю не так много людей, кто всерьез озаботил себя прохождением GTA на айпаде. Потому что, несмотря на вполне успешную реализацию управления на тачскрине и графику, даже более убедительную по сравнению с оригиналом (специально к 2013 году авторы доработали модели людей и освещение), играть все-таки ощутимо неуютно. За кипящей жизнью целого штата ты наблюдаешь сквозь скромное окошко тачскрина; напоминает, как лет десять назад модно было смотреть «Матрицу» и «Властелина колец» на PSP, — позже традиция сохранилась разве что в метро, да и то крупнобюджетные фильмы многие успешно заменили на сериалы.

С более линейными и компактными играми, такими как **Max Payne** и **Tomb Raider**, тоже связаны трудности технического толка. Здесь неудобно стрелять, там неудобно прыгать, где-то на уровне не удалось вовремя развернуться. И это не столько вина разработчиков — просто рефлексы, выработанные за годы обращения с геймпадами и клавиатурами, в случае с сенсорным экраном только мешают, а идеальная для мобильных устройств схема управления жестами сочетается далеко не с любой механикой. В ход идут виртуальные кнопки, подменю и джойстики — с ходу явно не вникнешь. Вышедшая зимой на iOS **Oddworld: Stranger's Wrath**, где вам необходимо было переключаться между видами оружия, а в перерывах лазить по стенкам и бить врагов на ближней дистанции, — один из лучших примеров того, как управление едва уместилось в рамках тачскрина, притом что на портативной же PS Vita двумя годами ранее игра выступила вполне успешно.

О неловкой истории с iOS-воплощением BioShock и говорить подробно не хочется. Роскошная антиутопия скуксилась до бюджетной постановки, невзрачно выглядящей даже на iPad передовой модели (на тот момент Air), а нормально контролировать все это без MFi-устройства (так называются геймпады для устройств на базе iOS, продающиеся отдельно) было решительно нельзя.

Получается, что, если вы не планируете тратить деньги на дополнительные гаджеты (а в некоторых случаях еще и на то, чтобы транслировать картинку на экран телевизора), порты блокбастеров на iOS и Android будут иметь для вас скорее символический интерес. Точно так же школьники в начале 2000-х загружали на свои «Сименсы» жуткие полукустарные версии **Quake** и фантастические 3D-шутеры с заголов-

GTA на iOS и Android стала последним подтверждением, что в техническом плане мобильные платформы пугающе близко приблизились к домашним консолям.

Стрелять в слоу-мо в мобильной Max Payne оказалось слегка мучительно.

ками типа «Элита», в которых с трудом можно было освоиться, но которые при этом были настоящими, взрослыми видеоиграми на маленьком экране. Теоретически в подобное можно вообще не играть — достаточно самого факта обладания этим чудом.

ПОДМЕНА

С ремейками игр в статусе раритета, классики из ранних девяностых, все обстоит иначе. Скажем, **Sonic CD** на айпаде исполнена идеально: виртуальный джойстик, кнопка прыжка — ни малейших проблем даже на самых сложных, бубликом закрученных уровнях. В мобильной **Earthworm Jim** система контроля чуть менее лаконичная (на отдельные кнопки назначены стрельба, удар хлыстом и прыжок), но особых неудобств тоже не вызывает; тем более в настройках здесь можно выбрать тип виртуального джойстика — помимо старомодного, с четырьмя стрелками, предлагают более комфортный круглый.

Впрочем, помимо возраста игр, дело тут, конечно, еще и в жанре. Дилогия платформеров **LostWinds** выходила на Nintendo Wii в 2008-2009 гг., но на тачскрин вписалась все же безупречно. Управление моушен-контроллером благополучно заменили управлением сенсорным; исследовать фольклорный мир тапами оказалось не менее увлекательно. В старомодные квесты играть сегодня на планшетах зачастую чуть ли не комфортнее, чем на компьютере. **Broken Sword: Director's Cut**, ремейк 2010 года, вышел на iOS и Android чуть ли не самостоятельным произведением: кроме того, что авторы поработали над формой (перезаписанная музыка, обновленная графика), здесь еще и появились

В чем-то портативная версия BioShock оказалась полезна: после нее многим наверняка захотелось срочно перепройти оригинал, на нормальном экране и с нормальным управлением.

новые задачки, заточенные под тачскрин, плюс система подсказок (специально для нового поколения игроков). До этого часть новшеств мы уже видели в версии для Nintendo DS, но мобильная версия в любом случае выглядит куда симпатичнее.

Или взять вот тактические стратегии, где площадь действия часто весьма ограничена (экран планшета вполне подходит, чтобы справиться в игре с обзором), а основные функции легко осуществлять тапами. Мобильную версию **XCOM: Enemy Unknown** (саму по себе, напоминаем, ремейк игры 1993 года), к примеру, в прессе нередко называли более комфортной, чем издание для консолей и компьютера. При этом и визуально здесь все более-менее как в «старшей» версии — технологии давно позволяют реализовывать на мобильных платформах графику подобного уровня.

■ ■ ■

В числе проблем с портированием игр на смартфоны и планшеты, помимо технических, есть загвоздки иного толка. Скажем, подключение к игре довольно неуютной модели монетизации, как это случилось в истории с мобильной **Dungeon Keeper**. Или несочетаемость сути игры и специфики (скорее — даже идеологии) платформы, как вышло с **Baldur's Gate**: ролевое приключение рассчитано на то, чтобы чуть ли не полностью заменить пользователю реальность, в то время как карманные гаджеты предлагают вам сессионное времяпрепровождение — в метро, очереди и так далее. Порой бывает гораздо проще и удобнее поиграть у себя дома на компьютере.

Нюансов, словом, столько, что благосклонно принимать любые попытки авторов мобильных игр освежить классику заранее не стоит. Вполне вероятно, что очередной долларовый раннер из App Store окажется куда интереснее, чем десятидолларовое переиздание шутера вашей молодости. ■

Элементы интерфейса в Sonic CD намеренно сделаны прозрачными и совсем не отвлекают от процесса.

Поиграв в обновленный XCOM именно на планшете, вы ничего не потеряете. Это не только самый дешевый вариант, но и, пожалуй, самый комфортный.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин

СКАНДАЛ

ОСТОРОЖНО, СЕКОНД-ХЕНД

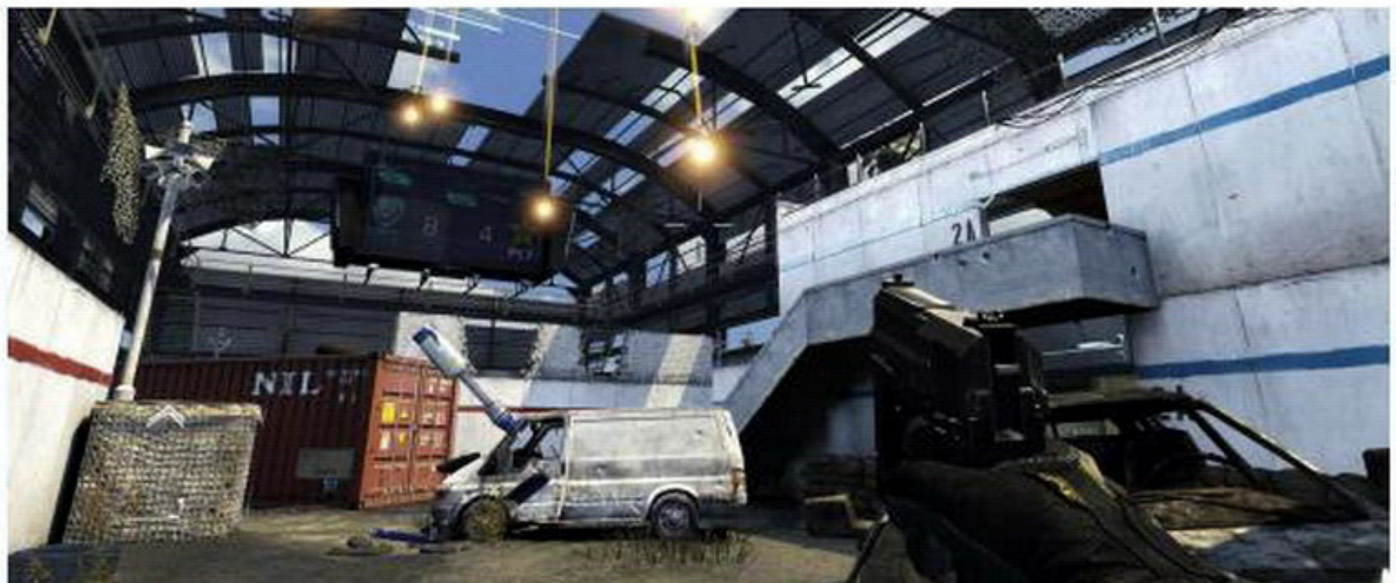
На тебе, боже, что мне не гоже

Азиатский рынок ММО не перестает быть источником массы занимательных историй. То бюджет попилят, то вор на вора в суд подает… Но сегодня мы расскажем о торговцах играми второй свежести! Как вы знаете, именно в Азии крутится львиная доля всех денег рынка PC-игр. Конкуренция там просто невероятная, а потому бюджеты довольно большие. И если игра «не взлетела», то ее предпочитают закрыть пораньше, чтобы минимизировать убытки. Получается парадоксальная ситуация: серьезные крупнобюджетные (по нашим меркам) игры буквально выбрасываются!

Если вам кажется, что это ужасное расточительство, то вы не одиноки. Американскому издательству **OGPlanet** было больно видеть, как вполне себе рабочие проекты уходят на свалку истории. А поэтому оно выкупало их за смешные деньги, чтобы заново выпустить в США и Европе. Нет, издатели не давали играм шанс на вторую жизнь. Только лишь на вторую смерть. Даже не планируя развивать проект в будущем, они собирали с игроков деньги… а потом закрывали сервера и разводили руками.

Так было с **Gun Dog**, затем такая же история произошла с **Dizzel**. Кстати, закрытие Dizzel в OGPlanet объяснили ликвидацией студии-разработчика: не виноватые мы, они сами игру бросили. На деле же **NS Studio**, создатель Dizzel, прекратил разработку еще несколько лет назад, причем сама студия отнюдь не собиралась закрываться и даже выпустила новый шутер, **Black Squad**, ставший в Корее настоящим хитом.

Но самое впечатляющее, что деятельность OGPlanet совершенно законна! И они уже нашли новую приманку для доверчивых игроков — шутер **Metro Conflict**. И китайские, и корейские сервера в настоящий момент закрыты. Зато западные сервера от OGPlanet готовятся к открытию, а сам издатель рассылает пресс-релизы про «новое поколение сетевых шутеров» и орденоносных разработчиков, владеющих кучей наград и призов. Вот только забывает добавить, что Metro Conflict — это не живая игра, а зомби, воскрешенный к жизни трудами алчного некроманта.



Опознать игру-зомби рядовому игроку невероятно сложно. Она может очень неплохо выглядеть, иметь полные сервера игроков. Вот, например, Metro Conflict — с виду самый обычный шутер.

РЕЛИЗ

В ОКОПАХ ВЕРДЕНА

Verdun: шутер без коридоров

Verdun отличает полная аутентичность — от костюмов и оружия до фоновой музыки, от реальных приемов атаки и обороны до исторически достоверной функции каждого члена отряда.

Две инди-студии, **M2H** и **Blackmill Games**, объединились для работы над сетевым шутером Verdun — такое название игра получила благодаря битве при Вердене, главному сражению Первой мировой, в котором погибло 430 000 солдат. Обычно шутеры про Первую мировую не пользуются особой популярностью. Основным оружием солдата в то время была винтовка, а основным его занятием — сидение в окопе.

Однако на улицах Вердена война велась совсем иными способами. Именно здесь впервые в истории были массово применены такие знакомые современным солдатам вещи, как ручные пулеметы, гранатометы, огнеметы, массово применялось химическое оружие. Решающее действие оказала авиация: завоевав господство в воздухе, немцы долго безнаказанно бомбили врагов и корректировали огонь своей артиллерии.

Разработчики решили взять эту битву в качестве образца и создать на ее основе сетевой шутер, позволяющий почувствовать на себе все прелести окопной войны. Игрокам придется научиться иметь дело с удушающими газами, артобстрелами, учиться обходить укрепленные точки с флангов. Режим «Траншеи» стимулирует игроков занимать вражеские позиции, точно выбирая момент для атаки или контратаки. За два года тестирования игра собрала довольно много позитивных отзывов и 28 апреля вышла в релиз.

АНОНС

СПРОСИ МЕНЯ КАК

Если вам очень важно наше мнение

Сегодня Starborn Wanderers Universe — это скорее перспективная заготовка, нежели полноценная игра. Об игре можно будет говорить как минимум после запуска системы квестов.

Как-то раз российская компания **Game Insight** прониклась идеями «Космических рейнджеров» и решила сделать собственную космическую RPG с видом сверху. Назвала ее **Starborn Wanderers** и выпустила на смартфонах и планшетах. Получилось, прямо скажем, неоднозначно. Вроде бы красивая графика, отличная музыка, да и вообще игра производила впечатление добротного продукта. Вот только космическая ролевая игра — это вам не «Тетрис», там важна тысяча мелочей. Сюжет, баланс, тонкости игрового процесса и прочее. Тут-то студия и сплоховала, оправдав расхожий штамп, гласящий, что русские разработчики — отличные программисты и никакие геймдизайнеры.

И тогда команда сделала неожиданный шаг, решив превратить небольшую мобильную RPG в большую космическую MMO **Starborn Wanderers Universe**. А чтобы не повторять прежних ошибок, попросила помощи в принятии решений… у самих игроков! «Открытая разработка — это полноценная возможность для игроков создать космическую MMORPG по своему вкусу. На официальном сайте проекта ведется обсуждение всех ключевых аспектов будущей игры, и окончательные решения по ним будут приниматься на основе пожеланий игроков», — сообщается на сайте студии.

Так что, если вы знаете, как сделать игру, и хотите поделиться сокровенной тайной, добро пожаловать на форумы SWU. Здесь уже идут дискуссии о том, какой сделать систему квестов, как организовать кланы, какое PvP нужно игрокам, и многом другом. По результатам станет ясно, правильно ли делают остальные разработчики, воспринимая мнение пользователей исключительно по громкости нытья и спуская все конкретные предложения в мусорку, или все-таки игроки лучше знают, чего же они хотят.

Игры с подпиской обычно долго не живут, и переход MMORPG **WildStar** на систему микроплатежей неизбежен, как восход солнца. Вопрос только, когда именно это произойдет? Если верить анонимному сотруднику австралийской торговой сети, то очень скоро. В магазинах EB Games и JB Hi-Fi копии игры были сняты с продажи и отправлены издателю. Официальные представители EB Games протестуют и говорят, что такие возвраты совершенно нормальное дело и никаких далеко идущих выводов делать не стоит. Им бы поверили, только совсем недавно похожая история приключилась с **The Elder Scrolls Online**. И тогда тоже говорили, что все нормально. «Все нормально, падаем!»

Недавно мы рассказывали об инновационной инди-MMO **Crowfall**, при этом нашли ее идею «перманентного вайпа» весьма интересной. Вселенной, состоящей из постоянно гибнущих миров, вечное обновление! Оказалось, что игрокам идея тоже понравилась. На Kickstarter Crowfall собрал почти $1,8 млн (давно не было таких удачных кампаний!) и теперь продолжает собирать взносы уже на своем сайте. Сейчас там пытаются преодолеть планку в $1,94 млн, которая ознаменует перевод игры на семь языков, в том числе и русский.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

КОРЕЙСКАЯ БЛОКАДА

Metal Reaper прорывает языковой барьер

Азиатский игровой рынок является «вещью в себе». Нам кажется, что у нас засилье корейских и китайских проектов, — а на деле до нас доходит разве что малая горсточка. В то время как у восточных разработчиков есть масса весьма интересных проектов, которые могли бы заинтересовать западных игроков. Например, в Корее весьма популярен жанр «Diablo с пушками», а у нас таких — шаром покати. Как раз сейчас там вышел новый отличный проект **Eternal City 3**, повествующий про зомби-апокалипсис на улицах Сеула: крутая графика, толпы зомби, куча стрельбы и сочные взрывы. Но без корейских документов в игру просто не пускают! Может быть, конечно, выпустят на Западе, но предыдущие две части так и остались у себя на родине.

В качестве утешения на английский язык перевели очень похожий проект под названием **Metal Reaper**. На первый взгляд, он походит на Eternal City 3 вплоть до степени смешения (похожий интерфейс, те же прыжки-уклонения, те же толпы врагов), но при ближайшем рассмотрении становится понятно, что класс игры все-таки пониже. Графика хуже, атмосферу постапокалипсиса недостаточно подтянули, да и геймплей менее серьезный и более суматошный.

Тем не менее, если перестать истекать слюной на недоступные нам новинки корейского игропрома, окажется, что Metal

В Metal Reaper мир был уничтожен ядерной войной, но это не остановило оставшихся в живых от продолжения битвы. К сожалению, такие сюжеты становятся все более реалистичными и более актуальными…

Reaper весьма бодрый проект с массой интересного контента. Здесь имеется много локаций, несколько классов героев, включая суровую русскую медсестру, и куча оружия — от пулемета Максима до розовой бензопилы, принадлежавшей горничной по имени Ирина. Нет, игра в целом не про русских, но нас там хватает: по сюжету, действие происходит после ядерной войны, когда русско-азиатский альянс победил остатки атлантического блока. Там еще и милиция Байкала есть! Англоязычная версия (mr.jcplanet.com) запущена издателем JC Planet и уже доступна для всех желающих.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

ПУТЬ ИЗГНАННИКА

Path of Exile получает новую прописку

В России любят классику, а еще больше любят хардкор, а потому неудивительно, что **Path of Exile** снискал среди наших игроков большую популярность. Еще бы, лучший дьяблоид современности, а также более достойный наследник **Diablo 2**, чем сам **Diablo 3**! И очень приятно, что первая полная локализация Path of Exile была произведена именно для русскоязычной аудитории.

Работа была проделана большая: переведен весь текст, переозвучены все персонажи, да еще и собственная копия официального сайта появилась. Это важно, так как движок сайта умеет работать с базами данных игры, позволяет вставлять в текст ссылки на вещи из собственного инвентаря и делает еще много чего полезного. На нем держится вся торговля, таблицы рекордов и магазин.

Кстати, цены в магазине на русском сервере снизились, адаптируясь к кошелькам местных фанатов. Весь ассортимент мы не проверяли, но то, что видели, четко делилось на две группы: первая была на 25% дешевле, чем на западных серверах, а другая на все 33%. Конечно, после Steam все, что меньше 50%, скидкой считать трудно, но все равно приятно. Тем более что почти все товары в магазине косметические и служат лишь для выражения поддержки разработчиков. Гигантского таракана, скажем, и за пять рублей можно купить, будет за вами бегать и усами шевелить. А вот эксклюзивный внешний вид для набора доспехов может запросто выйти в тыщу или две.

Для ветеранов переезд с европейского сервера на русский может оказаться не слишком комфортным. Ни персонажей, ни содержимое сундуков с тоннами барахла прихватить с собой не получится. Трансферу подлежат только микротранзакции, и эта процедура намечена на июнь. Впрочем, игрокам не привыкать жить налегке. Здесь каждые несколько месяцев запускают временные лиги, где все стартуют с нуля, и они пользуются даже большей популярностью, чем постоянные лиги. Все нищие, любая находка в радость, идет бойкая торговля всем подряд! Ну а что еще нужно для счастья?

О своевременности выхода обновлений в русской версии Path of Exile пока ничего не известно, но проверить это удастся скоро, ведь выхода аддона The Awakening осталось ждать совсем недолго.

АНОНС

WILD TERRA

Что нам стоит мир построить?

Wild Terra — получится игра или нет, но приятно, что есть возможность все чаще писать об экспериментах российских студий, а не только лишь зарубежных.

На очереди у нас еще одна российская игра, ММО **Wild Terra**. Ее авторы решили скрестить популярные у нас изометрические ролевки типа **Ultima Online** с новомодными играми на выживание. Мир игры уникален тем, что его… нет, по крайней мере изначально. Есть только дикая местность, заселенная животными и богатая на разного рода ресурсы. Играть в таком мире было бы слишком скучно, поэтому разработчики дали игрокам возможность его менять. Дороги, возделанные поля, шахты и кузницы, фермы и даже целые города — все это построено игроками. И все это можно разрушить.

Впрочем, разрушать будете не столько вы, сколько вас. Ведь это игра на выживание. На начальном этапе задачи совсем простые: не умереть с голоду, научиться охотиться на разбегающихся от человека животных, научиться обеспечивать себя оружием и снаряжением. Ну а затем наступает пора налаживать социальное взаимодействие с другими игроками. Только стоит быть осторожным. PvP тут свободное, а все снаряжение в случае смерти пропадает.

Однако и борьба за выживание, и сражения за территории, и убийства ближнего своего — все это существует скорее в теории, чем на практике. Альфа-тест только что стартовал, игроков мало, а ведь именно на их взаимодействии строится весь игровой процесс. Без других людей нет стимула исследовать и развивать мир, а трудности выживания часто заканчиваются тем, что игрок отыскивает труп другого игрока, снимает с него хорошее снаряжение и становится царем природы. Так что студии придется как следует поработать, чтобы позволить игре раскрыть заложенный в нее потенциал.

СКАНДАЛ

ТОТАЛЬНЫЙ ЗАЛЕТ

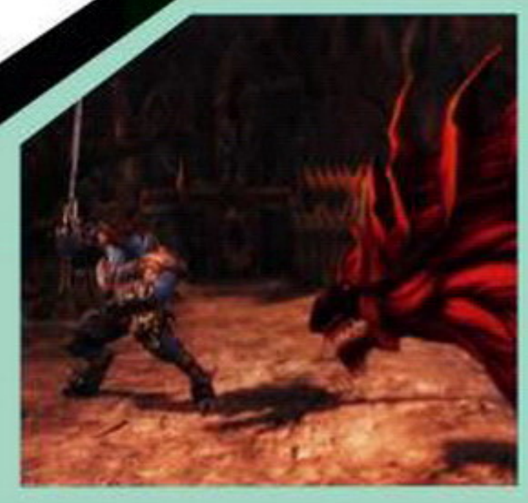
Total War: с чужим уставом в свой монастырь

Total War Battles: Kingdom стала одним из первых свидетельств, что мобильный рынок становится подходящим местом для выпуска серьезных игр.

Серия **Total War** известна любому фанату стратегий. Разработчики всегда оставались верны PC, держали планку качества. Но ничего человеческое им не чуждо, и вот однажды решили они сходить на рынок бесплатных игр, других посмотреть, себя показать, и выпустили на PC и мобильных устройствах бесплатную **Total War Battles: Kingdom**. Вскоре после релиза стало ясно, что погоня за легкими деньгами будет не такой уж легкой. В системе пользовательских отзывов на Steam лишь 39% игроков нашли для игры несколько добрых слов. Все прочие ругают слишком жадную систему доната и необходимость ждать часы и дни для совершения определенных действий.

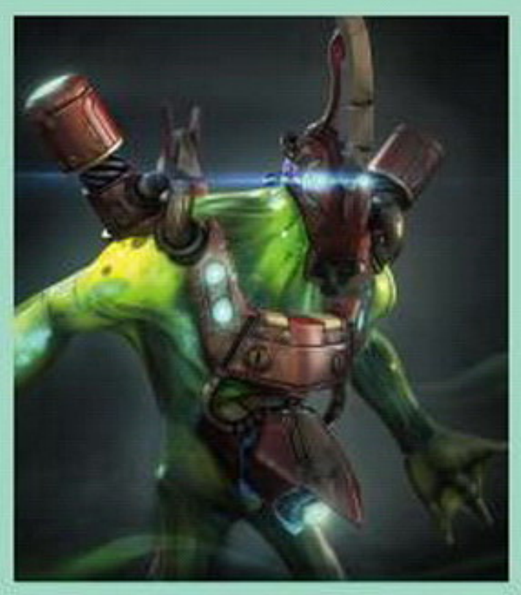
Неужели все так плохо? На самом деле — нет. Просто студия создала стопроцентно мобильную игру, а затем запихнула ее в Steam, где она очутилась в одной клетке с фанатами прежних игр серии. Они привыкли сесть и играть часов десять кряду, но в Total War Battles: Kingdom другое течение времени. В нее можно поиграть минут пять, отвлекаясь от работы и других дел, но нельзя залипать всерьез. Если вашу армию разбили, вас наказывают ожиданием, и вы либо платите, либо откладываете игру до завтра.

Для современного мобильного рынка Total War Battles: Kingdom очень даже неплоха. Другое дело, что сам рынок этот все еще оставляет желать лучшего. Правда, если вы внимательно прочитаете наш материал о подготовке к E3, опубликованный в этом номере, то заметите, что лучшее будущее для мобильного рынка уже на подходе. И тот факт, что планшетами-смартфонами заинтересовалась такая студия, как Creative Assembly, лучшее тому подтверждение.



Российское издательство **Nikita Online** анонсировало MMORPG «**Сфера 3: Зачарованный мир**». Это классическая фэнтезийная ММО с боевой системой non-target и значительным акцентом на сюжетное повествование. Вместе с разработчиками оригинальной «Сферы» над сценарием к игре работал известный писатель-фантаст Александр Зорич. А над звуком потрудилась студия Strategic Music — та самая, которая заспамила Valve с требованием добавить в Dota 2 озвучку их собственного производства.

Еще один день, еще один анонс MOBA. Французская студия **Lightbulb Crew**, не сумевшая собрать на Kickstarter деньги для своей скай-фай MOBA **Games of Glory**, все-таки выпустит игру на Steam этим летом. Там будет более сорока типов оружия, от лазеров до ракетниц, а игрокам придется целиться мышкой и рассчитывать упреждение, чтобы выстрелы попали в цель. Разработчики считают, что эта идея со свободным прицелом гениальна и что они практически основали новый жанр. Эти ребята явно ничего не слышали про **Bloodline Champions**!



Текст: Алексей Ионов

ПОЛТЕРГЕЙСТ
POLTERGEIST

Жанр: ужасы
Страна: США
Режиссер: Гил Кинан
Сценарист:
Дэвид Линдси-Эбейр
В ролях: Сэм Рокуэлл, Розмари ДеУитт, Джаред Харрис, Саксон Шарбино
Премьера в России:
18 июня
Возрастной рейтинг: 16+
Официальный сайт:
facebook.com/poltergeistmovie?_rdr

Нынешний год необычайно богат на перезапуски, ремейки и продолжения популярных фильмов прошлых лет. Впрочем, релиз нового «**Полтергейста**» изначально планировался гораздо раньше — в 2010 году. Однако в силу разных причин проект провалился в производственный ад. Это лишний раз усилило слухи о проклятии, преследующем все, что связано с «Полтергейстом».

Проект вернулся к жизни после того, как исполнительным продюсером картины стал Сэм Рэйми, создатель «Зловещих мертвецов» и постановщик первых трех фильмов о «Человеке-пауке». Рэйми привел с собой целую команду профессионалов, в том числе продюсеров Роба Тэперта («Зловещие мертвецы», «Удивительные странствия Геракла», «Зена — королева воинов»), Натана Каана («Затащи меня в ад»), Роя Ли («Звонок», «Проклятие», «Темная вода») и сценариста Дэвида Линдси-Эбейра, обладателя Пулитцеровской премии за пьесу «Кроличья нора» и сценариста фильмов «Оз» и «Чернильное сердце».

Многие предполагали, что Рэйми станет и режиссером ремейка, но Сэм ограничился функциями продюсера. А в режиссерское кресло пригласили молодого постановщика Гила Кинана, на счету которого на тот момент значилось всего две работы — анимационная комедия «Дом-монстр» и семейное фэнтези «Город Эмбер: Побег». Личность режиссера и рейтинг PG-13, который достался фильму, у многих вызвали подозрение, что фильм будет совсем уж детским. Но, как показывают первые кадры и трейлеры, на практике дела у фильма идут очень даже неплохо.

Во-первых, у проекта сильный сценарист — Пулитцеровскую премию просто так не дают. Пусть Дэвид Линдси-Эбейр добился большего признания как драматург, а его киноработы были куда менее успешны, перезапуск от участия Дэвида только выигрывает. Во-первых, он большой фанат оригинала. Во-вторых, «Кроличья нора» посвящена в первую очередь тому, как семейная пара пытается пережить потерю ребенка. А «Полтергейст» — кино именно о том, как семья чуть не теряет дочь и пытается сплотиться, чтобы ее спасти.

Ремейк может похвастаться и внушительным актерским составом. Играющий отца семейства Сэм Рокуэлл заслужил всеобщее признание за роль в «Признаниях опасного человека», блеснул в «Луне 2112» и запомнился по роли президента Зафода Библброкса в экранизации «Автостопом по Галактике». Джаред Харрис был звездой сериала «Безумцы» и прекрасно справился с ролью профессора Мориарти в «Шерлоке Холмсе» Гая Ричи.

Но главное, судя по промоматериалам, «Полтергейст» — совершенно недетское кино. Пугать зрителя тут будут по-взрослому. В трейлерах можно заметить много жутких моментов, по которым видно, что режиссер отдает дань первоисточнику и в то же время сполна пользуется преимуществами современных спецэффектов. В самом деле, в начале восьмидесятых в доме Фрилингов стоял всего один телевизор — герои избавились от большинства проблем, просто выкинув его на улицу. В наши дни такой прием повторить сложнее. Ведь у каждой семьи есть не по одному десятку гаджетов, и экраны поджидают несчастных практически в каждой комнате.

Сюжет нового фильма не будет точной копией оригинала. Новый «Полтергейст» не только ремейк и перезапуск оригинального фильма, но и его продолжение. В ленте, судя по всему, содержатся прямые отсылки на события первоисточника, намекающие на то, что действие новинки разворачивается в той же вселенной, только тридцать лет спустя. Кроме того, Сэм Рокуэлл в интервью заметил, что в новом фильме будет другой главный герой. Если в оригинале центральным персонажем была мать семейства, то в перезапуске эта роль должна отойти к Гриффину, среднему ребенку в семье.

В ленте не будет расчлененки, однако, чтобы напугать простого зрителя, ни то, ни другое не требуется. Оригинальный «Полтергейст», пусть и не без настойчивого влияния Стивена Спилберга, и вовсе удостоился детского рейтинга, но это не помешало картине заслужить звание одного из самых страшных фильмов всех времен.

Так что у нового «Полтергейста» есть все шансы если не повторить успех оригинала (будем честными, переплюнуть культовую картину крайне непросто), то, по крайней мере, стать достойным преемником.

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

ГРАНИЦА МИРОВ

ЧТО МЫ ЗНАЕМ О ПОЛТЕРГЕЙСТАХ

18 июня в российский кинопрокат выходит триллер «Полтергейст» — ремейк ленты 1982 года по сценарию Стивена Спилберга. Над новым фильмом работают режиссер Гил Кинан и продюсер Сэм Рэйми — мы увидим историю про похищенную девочку и будем бояться теней, как в первый раз. Чтобы немного подготовиться к просмотру, мы решили разобраться, откуда берутся темные сущности и что о них говорят ученые и парапсихологи.

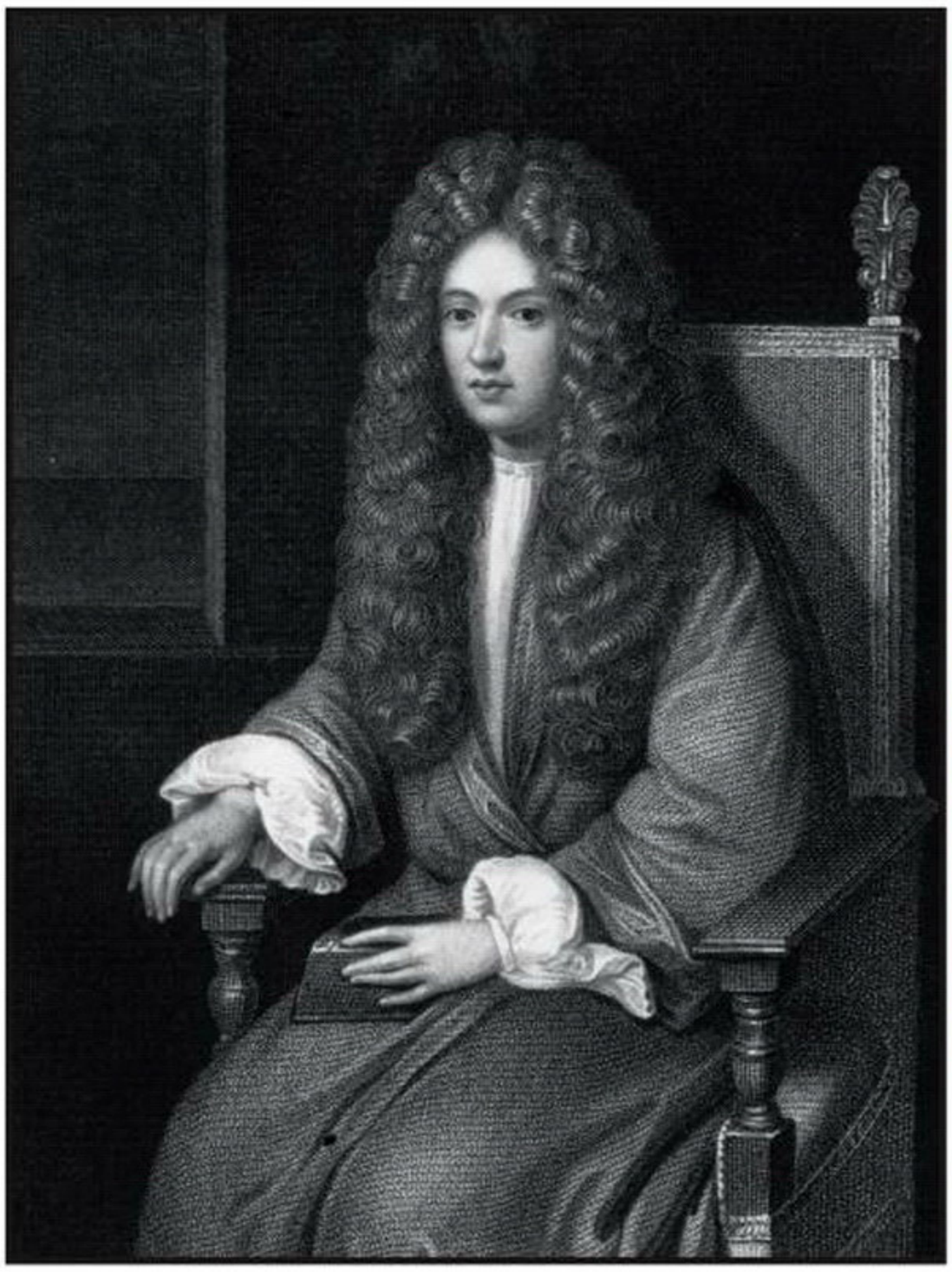
В переводе с немецкого слово «полтергейст» означает «шумный дух», однако спектр действий этих паранормальных созданий значительно шире и не ограничивается душераздирающими скрипами и стуками ночью на чьей-нибудь кухне. Здесь и телепортация предметов, и подселение в людей, и пирокинез, и еще с пару десятков впечатляющих фокусов. До сих пор исследовать феномен полтергейста полностью никому не удавалось, хотя попытки постичь сверхъестественное продолжаются уже много лет.

Сегодня мы расскажем, что об этом явлении в разное время думали ученые и парапсихологи, а также вспомним некоторые громкие случаи полтергейста, якобы происходившие на самом деле.

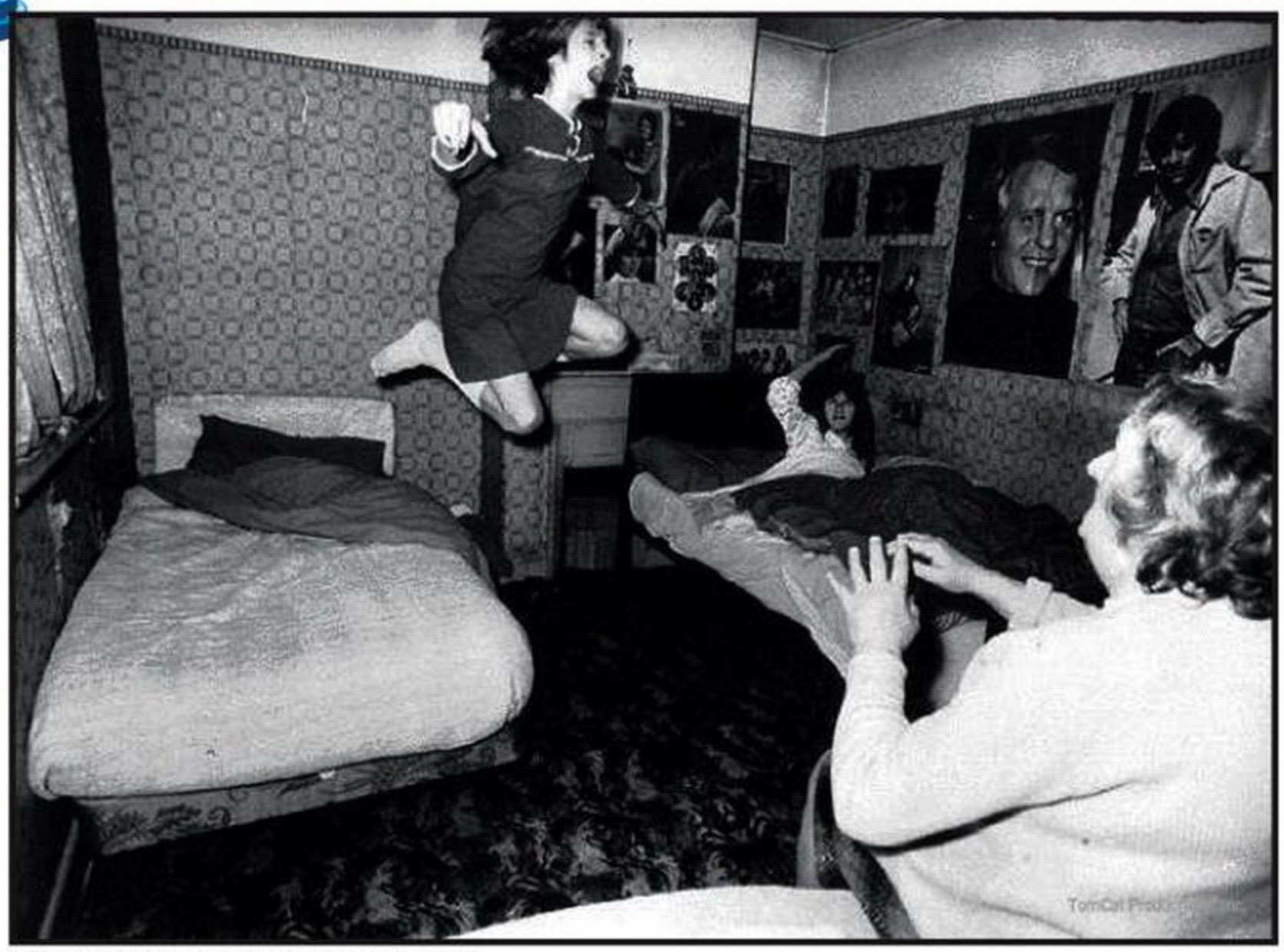
Шестое чувство

С полтергейстами люди знакомы, возможно, всю свою историю: заметки о темной силе, способной гулять сквозь стены, ломать вещи и похищать младенцев можно найти в записях средневековых монахов, на глиняных табличках вавилонской библиотеки и даже, по мнению ряда исследователей, в текстах Библии. В зависимости от суеверий и конфессий, такие случаи связывали с вмешательством разных сил — от природы и злых духов до домовых и ведьм.

Считается, что первым из заметных ученых явлением полтергейста увлекся физик и химик Роберт Бойль, живший в семнадцатом веке в Англии — сам термин родился лишь век спустя. Бойль, помимо главных своих дисциплин, немало времени уделял изучению религий, активно занимался миссионерством. Это привело его к знакомству с протестантским священником Франсисом Перро, страдающим, как тот утверждал, от назойливого шума и необъяснимого перемещения предметов в своем доме. Ученый



Сегодня Роберт Бойль считается одним из главных ученых 17 столетия.



Якобы подлинный кадр с энфилдским полтергейстом.

посоветовал Перро написать на основе этих наблюдений труд; в итоге монография священника «о дьяволе в Масконе» стала первой в истории детальной изложением впечатлений о полтергейсте в письменном виде.

Уже в начале 18 века житель Дортмунда Бертольд Герстман ввел понятие «полтергейст» — так он описал ситуацию, когда мебель в его доме начала хаотично двигаться, а из соседнего сада в его сторону самопроизвольно полетели груды камней. Спустя столетие полтергейст стал объектом изучения Общества психических исследований по главе с британским физиком Уильямом Барретом. А в 20 веке это явление достигло пика популярности у энтузиастов и ученых.

В середине 30-х годов журналист и парапсихолог из Венгрии по имени Нандор Фодор изучил два происшествия, в которых фигурировал полтергейст, и пришел к выводу, что проблема крылась в воспаленной человеческой психике: паранормальная активность была следствием выплеска внутренней агрессии жертвы, а вовсе не влиянием извне, вроде пришествия злых духов. Позже Уильям Ролл развил эту теорию, добавив, что чаще всего «агентами» (так называемым фокальным лицом) для полтергейста служат люди с неустойчивой психикой, вроде детей и подростков; впрочем, для ряда случаев это объяснение не работает — жертвами нередко оказывались люди с вполне крепкой психикой и без заметных жизненных проблем.

Залезть в душу

Тем не менее, самые громкие случаи полтергейста в 20 веке были связаны именно с подростками. В конце 60-х темная сущность атаковала семью в йоркширском городке Понтефракт: в особняке на полу беспричинно возникали вода и некий порошок, летала посуда, резко наступал холод, тряслись шкафы. Позже неизвестная сила в облике черного монаха пыталась убить детей: мальчика и девочку, 15 и 12 лет. Изгнать духа получилось внезапно — декорировав дом чесноком.

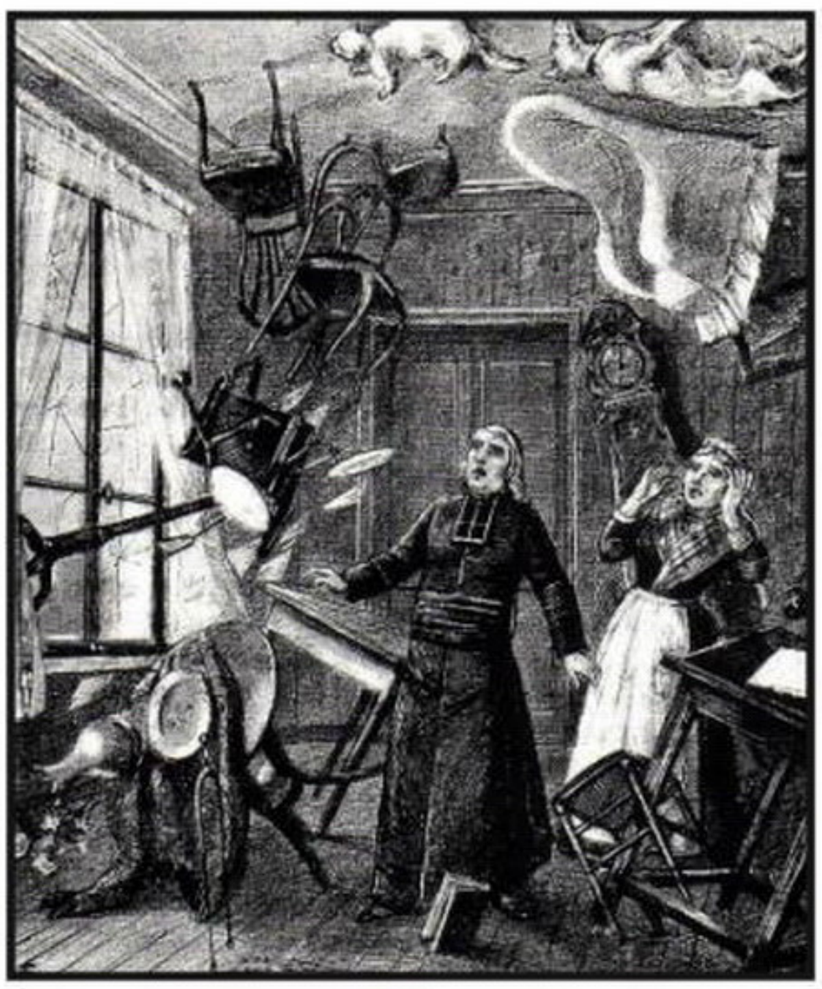
Парапсихолог Колин Уилсон так и не смог придумать внятную причину аномалии, но выдвинул ряд любопытных теорий. Например, что разгадка кроется в сочетании психического состояния жертв и геомагнитных свойствах местности, впитывающей эмоциональные стрессы (дом к тому же стоял на месте старой виселицы, где был когда-то казнен монах клюнийского ордена).

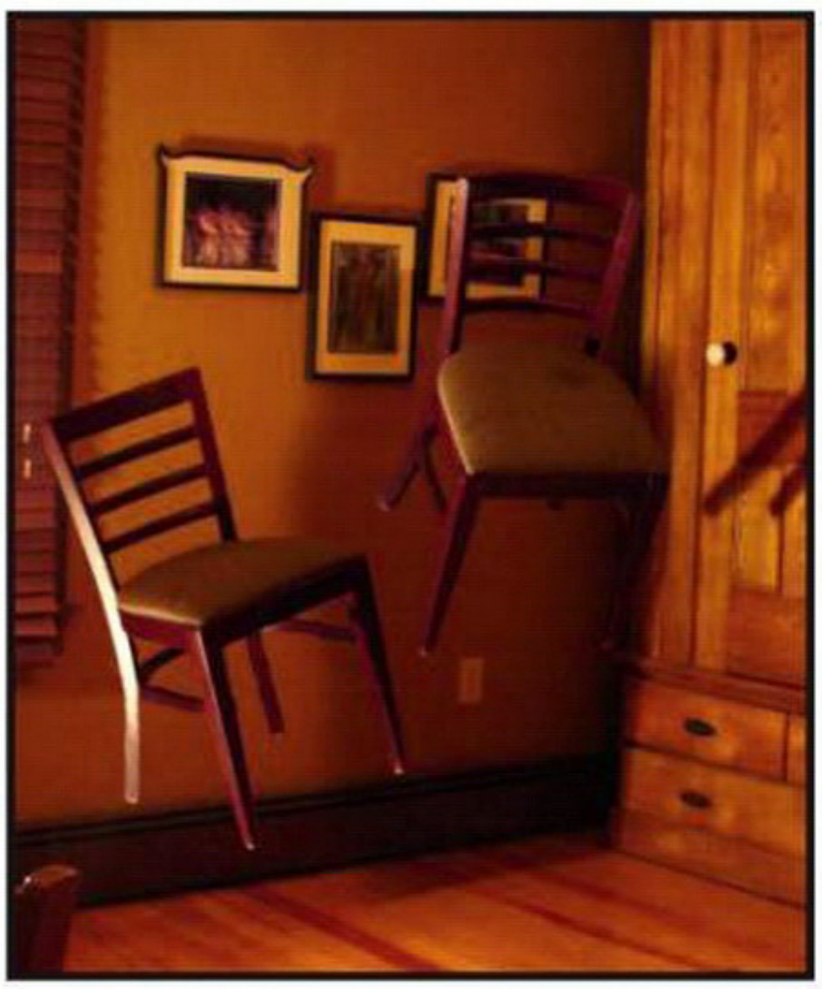
Спустя десять лет после йоркширского инцидента нечто похожее случилось в Энфилде, городке к северу от Лондона. Здесь также не обошлось без летающей мебели и скачков температур, к тому же своим «агентом» полтергейст снова избрал ребенка: одну из четырех юных сестер (свидетели утверждают, что несколько раз девочка даже вещала мужским голосом, принадлежащим давно умершему жителю дома). На протяжении всего паранормального террора рядом с семьей находились исследователи во главе с Мориссом Гроссом, которые и зафиксировали ряд жутких явлений, от спонтанного возгорания спичек до левитации подростков по комнатам.

■ ■ ■

Сегодня, несмотря на все доступные технологии, природа полтергейста по-прежнему не установлена, и мнений по этому поводу все еще масса. Материалисты утверждают, что речь чаще всего о мистификации и бурной фантазии. Парапсихологи склоняются к версиям о неупокоенных душах мертвецов (хотя точно так же считал и, например, психиатр Ян Стивенсон). С учеными все еще сложнее: со второй половины 20 века они предлагают самые разнообразные теории. Физик Дэвид Тернер, скажем, размышлял об общем происхождении полтергейста и шаровой молнии; нейробиолог Мишель Персингер находил объяснение явлению в геомагнитом поле. А более современные канадские исследователи предполагают, что полтергейст может быть вызван физическими силами тектогенного происхождения, влияющими на мозг человека.

Так или иначе, подробных исследований паранормальной активности с каждым годом становится все больше, а это уже безусловный прогресс. ■





ИЗВЕСТНЫЕ ПОЛТЕРГЕЙСТЫ В ИГРАХ

Haunting Starring Polterguy

Симулятор духа, где мы выступаем в роли погибшего рокера. Полтергейст в косухе умеет вселяться в предметы быта — от бензопилы до унитаза, — и в этом состоит ключевой элемент механики: используя астральные фокусы вам нужно последовательно напугать членов семьи, чтобы все они покинули дом. Не боится вас только собака — в игре это неуязвимый враг, здорово мешающий призраку лаем.

Ghosthunted

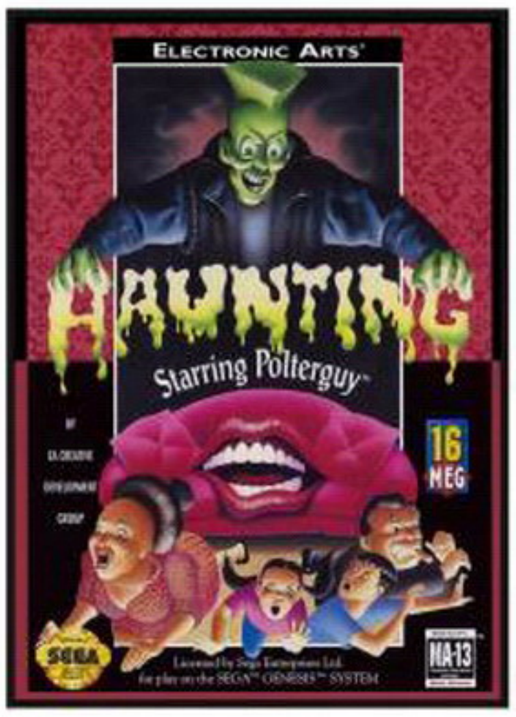
Экшн про копа с библейским именем Лазарь, вынужденного ловить привидений; что-то вроде Ghostbusters, только без Дэна Экройда и его товарищей. Полтергейст появляется на одной из локаций (недостроенный корпус школы) в качестве одного из самых коварных врагов героя: его невозможно увидеть даже в специальный бинокль, так что для обнаружения духа сперва приходится использовать дым и воду, а уже потом применять астральную ловушку.

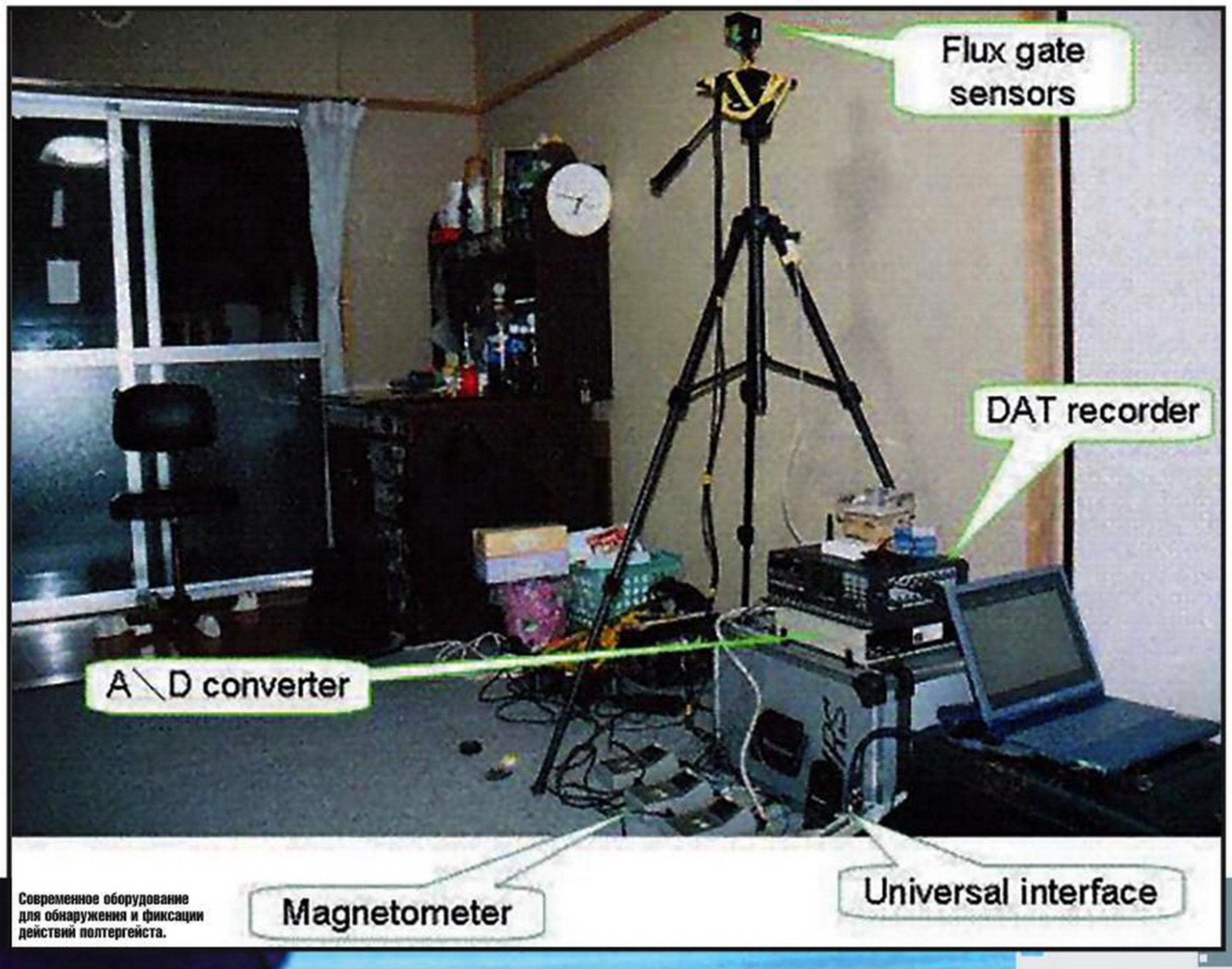
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

В чернобыльской истории полтергейст — редкий и крайне опасный мутант. Обитает в глубине Зоны (например, в аномалии «Железный лес»); атакует, используя телекинез. Имеет свой подвид — огненный полтергейст (в отличие от простого, поджигает врагов). Согласно легенде, полтергейсты здесь — бывшие сталкеры, попавшие под мощный выброс радиации.

Beyond: Two Souls

В последней игре Дэвида Кейджа полтергейст действует посредством агента — юной девушки Джоди. Благодаря духу по имени Айден героиня умеет захватывать сознание людей, пользоваться телекинезом и настраивать ментальную связь с мертвыми. Поначалу жить с бестелесным партнером ей трудно, но с помощью специалистов Джоди обретает с Айденом гармонию.





Современное оборудование для обнаружения и фиксации действий полтергейста.

Ярослав Гафнер, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

НЕ ВРЕДНО

ASUS MG279Q

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип матрицы:** IPS
- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 2560x1440
- **Частота обновления:** 40 — 144 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 4 мс
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DisplayPort 1.2, Mini DisplayPort 1.2, 2x HDMI 1.4, MHL 2.0, 2x USB 3.0
- **Цена:** 31 300 рублей

В начале апреля крайне неожиданную весть принесли ученые из американского Огайо. Как оказалось, все те страшилки насчет выпавших от сидения перед телевизором глаз — всего лишь бабушкины сказки. Испорченное зрение и долгие часы за монитором никак друг с другом не связаны. На каких конкретно дисплеях проводились исследования, мы не знаем (вряд ли то были 15-дюймовые ЭЛТ-трубки), но, думаем, новый **ASUS MG279Q** вполне мог бы в них поучаствовать.

Во-первых, напрягать глаза для того, чтобы хоть что-то рассмотреть, с ним точно не придется. Диагональ панели равна 27 дюймам и поддерживает разрешение 2560x1440. Во-вторых, новинка оснащена технологией **AMD FreeSync**. А это значит — никаких раздражающих разрывов картинки в играх. Ну и, в-третьих, MG279Q — это первый монитор с IPS-матрицей и поддержкой 144-Гц развертки!

Повезло новинке и со второстепенными параметрами. Оформление — классический черный прямоугольник из матовой пластмассы. Крепление — мощная нога с кучей настроек. Панель ворочается по всем трем осям и может переходить в портретный режим. Что же касается разъемов, то в запасе у MG279Q имеется два HDMI, один из которых поддерживает MHL 2.0, а также по одному DisplayPort и Mini DisplayPort.

Сколько стоит чудо инженерной мысли? Удивительно, но всего 31 300 рублей, что по нынешним временам уже совсем немного.

АНТИФЛАГМАН

Huawei Honor 4C

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4 + Huawei EMUI 3.0
- **Дисплей:** 5 дюймов (720x1280), IPS
- **Процессор:** HiSilicon Kirin 620 (8 ядер, 1,2 ГГц)
- **Графический ускоритель:** Mali-450MP4
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Камеры:** 13 Мп (основная, вспышка, автофокус), 5 Мп (фронтальная)
- **Связь:** WCDMA, GSM/EGSM/DCS/PCS
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** GPS, A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB 2.0, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2550 мАч
- **Размеры:** 14,3x7,2x0,9 см
- **Вес:** 162 г
- **Цена:** 8990 рублей

В ушедшем месяце **Huawei** устроила в России грандиозную презентацию новых телефонов: сняла крупный московский клуб, наняла в качестве ведущего Руслана Белого, пригласила несколько звезд российского телевидения и даже избила ростовую куклу iPhone на настоящем боксерском ринге. Получилось, прямо скажем, довольно безумно, но ценности представленных новинок это не умаляет.

Самой громкой российской (и, кстати, мировой тоже) премьерой стал бюджетный **Honor 4C**. Собственно, первое, что в нем поражает, — это характеристики. При цене всего 9000 рублей в телефон умудрились упихать 8-ядерный кристалл **HiSilicon Kirin 620** с частотой 1,2 ГГц, 2 ГБ оперативной и 8 ГБ постоянной памяти, основную камеру на 13 Мп и фронтальную на 5 Мп, а также сразу два SIM-слота. Мало?

Есть у Honor 4C еще несколько козырей. Первый — 5-дюймовый IPS-дисплей с приличным для этого сегмента разрешением 720x1280. Второй — необычная задняя крышка с оформлением «под ткань». Третий — довольно емкий аккумулятор на 2550 мАч.

Хит? Похоже на то. По крайней мере, первая партия в России улетела почти за сутки, вторую, видимо, ожидает та же судьба.

ФЛАГМАН С ПЛЮСОМ

HTC One M9+

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

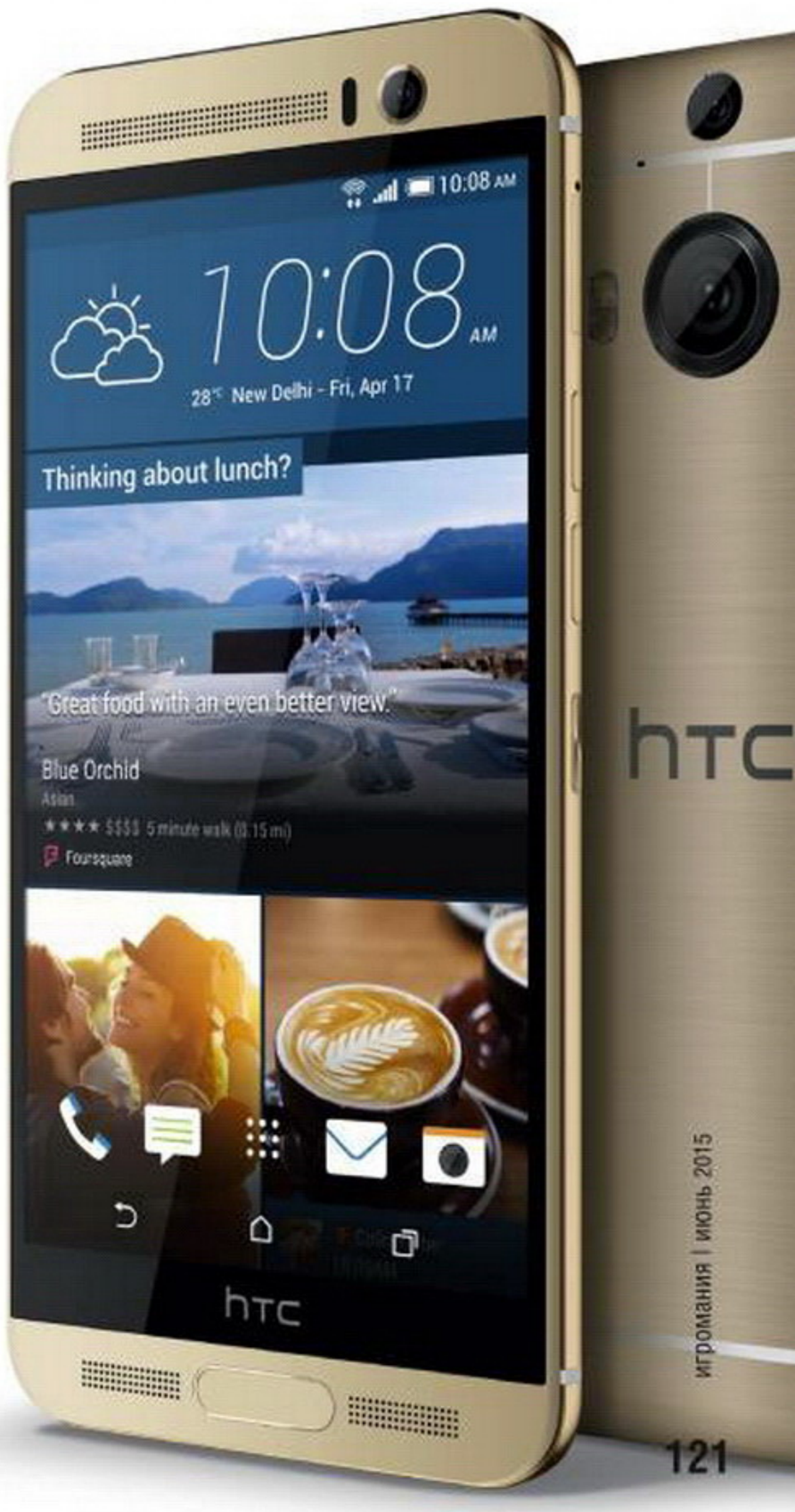
- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.0 Lollipop + HTC Sense 7
- **Дисплей:** 5,2 дюйма (1440x2560), Super LCD 3
- **Процессор:** MediaTek MT6795T0 (8 ядер, 2,2 ГГц)
- **Графика:** PowerVR G6200 Rogue
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **SIM-карта:** nano-SIM
- **Камеры:** 20 Мп (основная, Duo Camera, автофокус, вспышка), 4 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM/EDGE, WCDMA, LTE Category 4
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac (2,4 и 5 ГГц), Bluetooth 4.1
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС, Beidou
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, NFC, ИК-порт
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 2840 мАч
- **Размеры:** 15,1x7,2x1 см
- **Вес:** 168 г
- **Цена:** неизвестна

Неожиданно для всех **HTC** обновила только вышедший флагман One M9, предложив **One M9+**. Забавно, но изменений в нем по сравнению с обычной моделью гораздо больше, чем между M8 и M9.

Диагональ экрана выросла с 5 до 5,2 дюйма, а разрешение увеличилось с 1080x1920 до 1440x2560. Еще одно крупное изменение — появившаяся под дисплеем кнопка с дактилоскопическим датчиком. С его помощью можно как разблокировать аппарат, так и оплачивать покупки. Следующая серьезная обновка — возвращение системы **Duo Camera**, как у M8. За фото опять отдуваются две матрицы. Основная, на 20 Мп, делает сам снимок, а дополнительная, на 2,1 Мп, отвечает за функции дальномера, позволяя настраивать фокус уже после съемки.

Круто HTC перелопатила и начинку смартфона. Место Snapdragon 810 занял восьмиядерный **MediaTek MT6795T0** с частотой 2,2 ГГц и встроенным видеоядром **PowerVR G6200 Rogue**. Поддерживается все это стандартным набором из 3 ГБ оперативной и 32 ГБ постоянной памяти.

В общем, нежданный телефон у HTC получился даже вкуснее основного флагмана. Это, если честно, обескураживает, но в то же время настраивает на нужный лад: после выпуска M9 многие поставили крест на линейке, а, как оказалось, зря. HTC еще способна приятно удивлять. Что же пока не понятно — сколько смартфон будет стоить и когда он появится в продаже.



БЕСШУМНАЯ

Roccat Kave XTD 5.1 Analog

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** внешний, съемный
- **Динамики:** 4x 40-мм, 2x 30-мм
- **Диапазон частот:** 30 — 20 000 Гц (наушники), 10 — 10 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 115±3 дБ (наушники), -32±2 дБ (микрофон)
- **Импеданс:** 32 Ом (наушники), 2,2 кОм±15% (микрофон)
- **Интерфейсы:** USB, 4x 3,5-мм джек
- **Длина кабеля:** 3 м
- **Дополнительно:** пульт управления, отсоединяемый микрофон
- **Вес:** 335 г
- **Цена:** 7490 рублей

Виртуальный звук вокруг в игровых гарнитурах далеко не новинка, а, скажем так, обязательная опция. А вот реальный суррaунд, когда в каждый наушник встраивается по несколько динамиков, — все еще редкость.

Подобным подходом в этот раз отличилась **Roccat**, представившая модель **Kave XTD 5.1 Analog**. На каждое ухо в ней приходится по три динамика — пара 40-мм, отвечающих за фронт и тыл, и один 30-мм низкочастотник. По словам производителя, вместе тройка покрывает диапазон от 30 до 20 000 Гц и при этом обладает довольно скромным сопротивлением 32 Ом при высокой чувствительности в 115 дБ.

Не подкачало в наборе и оформление. Литые чашечки с «космическими» выштамповками, гибкая дужка с мягкой подушечкой и симпатичный поворотный микрофон. К источнику звука Kave XTD 5.1 подключается при помощи четырех 3,5-мм джеков, а управляется через комплектный пульт управления. С него можно отрегулировать громкость каналов, а также отключить приемник.

Из необычных находок в Kave XTD 5.1 отметим два момента. Первый — схема крепления пульта ДУ. В походном режиме он вешается на одежду, а в стационарном укладывается на специальную подставку и размещается на столе. Вторая интересность — система подавления помех. Как утверждает Roccat, все сегодняшние наушники испытывают дикие электромагнитные наводки (это когда слышен треск при отсутствии звука), а в Kave XTD 5.1 эта проблема решена благодаря интерференционному изолятору. Насколько он нужен в гарнитуре, затрудняемся сказать, мы подобных наводок давно не слышали, но некоторым, уверены, он окажется полезен.

УМНЫЙ БРЕЛОК

Mouse Computer m-Stick MS-PS01F

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 with Bing
- **Процессор:** Intel Atom Z3735F (4 ядра, 1,33 — 1,83 ГГц)
- **Графика:** Intel HD Graphics
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Интерфейсы:** USB 2.0, HDMI
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 LE
- **Размеры:** 12,5x3,8x1,4 см
- **Вес:** 61 г
- **Цена:** 9000 рублей

Казалось бы, ну что может быть интересного в мини-компьютере размером с флэшку? Вы будете смеяться, но активная система охлаждения, которую впервые применили в **Mouse Computer m-Stick MS-PS01F**.

Небольшой вентилятор в ней отвечает за нормальную работу установленных внутри четырехъядерного **Atom Z3735F** (пиковая частота — 1,83 ГГц), 2 ГБ оперативки, 32 ГБ постоянной памяти и графического блока **Intel HD Graphics**. Конечно, на третьего «Ведьмака» такого набора не хватит, но на фильмы, интернет и игры типа The Binding of Isaac его вполне достаточно.

Чем этот набор отличается от кучи уже выпущенных подобных флэшек? Для начала, он производительнее. Кроме того, за счет увеличения габаритов разработчики впихнули сюда USB 2.0, слот micro-SD, а также полный комплект сетевых адаптеров с поддержкой Bluetooth 4.0 и Wi-Fi 802.11n.

А это значит, m-Stick MS-PS01F с легкостью заменит как HTPC, так и обычный домашний компьютер, главное — беспроводные мышку и клавиатуру к нему докупить.

ВСЕ ЗА СТОЛ

Ideum Pro Lab

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 55 дюймов (3840x2160)
- **Процессор:** Intel Core i7-4790 (4 ядра, 3,6 — 4 ГГц)
- **Графика:** NVIDIA Quadro K620
- **Оперативная память:** 16/32 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Жесткий диск:** 1 ТБ HDD
- **Коммуникации:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, Ethernet
- **Дополнительно:** динамики Yamaha, сканер RFID, встроенный ИБП
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8 Pro 64-bit
- **Размеры:** 128,1x88,1x75,1 см
- **Масса:** 100 кг
- **Цена:** 1 230 000 рублей

«Вот это стул — на нем сидят. Вот это стол — за ним едят…» — читаем мы у советского поэта, классика детской литературы Самуила Яковлевича Маршака. Увы, он не застал стол **Ideum Pro Lab**, иначе, уверены, подкорректировал бы свое определение. Собственно, разработка Ideum — это симбиоз ПК, упакованного в стол, и огромного 55-дюймового дисплея, выступающего в качестве столешницы. Монитор, естественно, непростой. Поддерживает сенсорное управление (до 100 одновременных нажатий), разрешение 3840x2160 и обладает задержкой всего в 5 мс.

В корпусе же скрыт мощный **Core i7-4790** (4 ядра, 3,6 ГГц) и видеокарта **NVIDIA Quadro K620**. Размеры оперативки (16 ГБ) и жесткого диска (1 ТБ) не потрясают воображение, но оба значения актуальны лишь для младшей версии Pro Lab. В топовом варианте новинка комплектуется тремя SSD по 1 ТБ каждый.

Стоит такой обеденный вариант не кисло — 1,2 млн рублей. Зачем он нужен? Мы бы сказали, для просмотра сериалов во время обеда, однако, как считают разработчики, это идеальный выбор для научных лабораторий и музеев. Для последнего варианта использования они предусмотрели защиту от влаги и пыли, а также встроенный замок, защищающий комплектующие от особо воровatых посетителей.

ДЛИННЕЕ

BenQ XR3501

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 35 дюймов
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Частота обновления:** 144 Гц
- **Цена:** не известна

Изогнутые мониторы с соотношением 21:9 — это, похоже, новый тренд в индустрии. Своими вариантами уже отметились LG (подробный обзор ищите на соседних страницах), Samsung и Acer, а теперь к ним присоединилась и **BenQ**, запланировавшая на второй квартал этого года модель **XR3501**.

Интересна она в первую очередь техническими характеристиками. В то время как конкуренты щеголяют 4K-матрицами, BenQ ограничивается 2K-разрешением 2560x1080. И, надо сказать, это весьма удачное решение. Если для 4K-модели придется обязательно докупать GTX TITAN X, то с XR3501 вполне хватит GTX 970 или 980.

К сожалению, о том, на какой именно матрице строится новая модель, данных пока нет. Известно лишь, что она будет поддерживать развертку в 144 Гц. Еще в прошлом месяце это бы указывало на обычную TN, однако после откровений ASUS в мониторе вполне может оказаться и IPS.

Впрочем, гадать тут бессмысленно. Да и, будем честны, будущее монитора все равно зависит от цены. Если удастся уложить ее в 40 000 рублей — будет успех. Если нет, то конкуренты сожрут и не подавятся.

ДЛЯ ФАНАТОВ MITSUBISHI

Deepcool GamerStorm TriStellar

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** «звезда»
- **Цвет:** черный
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Тип материнской платы:** mini-ITX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 1 шт.
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 4 шт.
- **Слоты расширения:** 1 шт.
- **Дополнительно:** удлинитель PCIe 3.0 x16
- **Вентиляторы:** 90-мм в верхнем отсеке
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, HD Audio
- **Максимальная высота кулера:** 80 мм
- **Максимальная длина видеокарты:** 320 мм
- **Максимальная длина БП:** 160 мм
- **Размеры:** 39,5x43,5x38,8 см
- **Вес:** 16 кг
- **Цена:** 20 000 рублей

В полку необычных корпусов пополнение. **Deepcool** представила модель **GamerStorm TriStellar**, сильно напоминающую трехлепестковый шильдик Mitsubishi.

Материнка располагается в правом нижнем лепестке — сюда влезает чипсет формата mini-ITX и процессорный кулер высотой до 80 мм. Жесткие диски и видеокарта стоят отдельно — в верхней части. Здесь есть три посадочных места под 2,5-дюймовые накопители и слот PCIe x16, готовый принять плату длиной аж 320 мм. Ну и, наконец, под блок питания Deepcool выделила левый нижний сектор — он принимает стандартные ATX-модели глубиной до 160 мм, а также располагает парой 3,5" и одной 5,25" корзиной.

Как все это работает и вообще собирается? Как оказалось, кабели предлагается проводить через центральную втулку, а для общения материнки с видеокартой Deepcool установила специальный PCIe-удлинитель. Как утверждает производитель, собрать в такой корпус можно компьютер практически любого уровня, начиная с офисной «печаталки» и заканчивая игровым монстром на базе TITAN X. Естественно, обойдется произведение искусства прилично — в районе 20 000 рублей.

ПОСМОТРИ МНЕ В ГЛАЗА

Sony Xperia C4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.0
- **Дисплей:** 5,5 дюймов (1080x1920), IPS
- **Процессор:** MediaTek MT6752 (8 ядер, 1,7 ГГц)
- **Графический ускоритель:** Mali T-760MP2
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 13 Мп (основная, вспышка, автофокус), 5 Мп (фронтальная, вспышка, автофокус)
- **Связь:** WCDMA, GSM/EGSM/DCS/PCS, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** GPS, A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2600 мАч
- **Размеры:** 15x7,7x0,8 см
- **Вес:** 147 г
- **Цена:** не известна

Мало кто об этом задумывается, однако рынок железа устроен таким образом, что кассу на нем делают отнюдь не дорогущие флагманы, а вполне себе бюджетные устройства. К сожалению, правильно их продавать умеют немногие. Взять те же телефоны. Подавляющее число доступных моделей — лишь дешевая начинка и ничего более. Выделиться на общем фоне в этот раз удалось **Sony**.

Новый **Xperia C4** прочно связали с селфи-тематикой. Фронтальную камеру японцы оснастили светодиодной вспышкой, широкоугольным объективом, сенсором на 5 Мп и кучей полезных и не очень программ для обработки получившихся фото. Также модуль научили работать с HDR (наконец-то можно фоткать себя против света), автофокусом и функцией **SteadyShot**, гасящей дрожь в руках.

Рассматривать готовые снимки на Xperia C4 предлагается на 5,5-дюймовом IPS-дисплее, поддерживающем отнюдь не бюджетное Full HD. За вывод изображения на экран отвечает довольно серьезная связка из 8-ядерного **MediaTek MT6752** частотой 1,7 ГГц, графического чипа **Mali T-760MP2** и 2 ГБ оперативной памяти.

Отметить в Xperia C4 надо и общее оформление трубки. Несмотря на то, что сам корпус пластиковый, дизайн японцы позаимствовали у собственного флагмана. Скругленные углы, фирменная круглая кнопка питания по центру правой грани, качелька громкости и дискретная клавиша запуска фотоаппарата.

О том, сколько будет стоить аппарат, на момент написания материала было не известно. Однако, как нам кажется, ценник должен уложиться в 22-23 тысячи рублей. Для мощного телефона с большим экраном и оригинальной селфи-камерой это будет разумная цена.

ЕЩЕ ОДИН

LG G4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.1
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1440x2560), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 808 (6 ядер, 1,44 ГГц)
- **Графический чип:** Adreno 418
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 16 Мп (основная, вспышка, автофокус), 8 Мп (фронтальная)
- **Связь:** WCDMA, GSM/EGSM/DCS/PCS, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** GPS, A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Размеры:** 14,9x7,6x1 см
- **Вес:** 155 г
- **Цена:** не известна

Забавно, но всего три года назад телефоны **LG** вообще никак не котировались в топовом сегменте. Компания тратила массу сил и денег на популяризацию своих имиджевых моделей, однако ничего стоящего до 2013 года так и не придумала. Изменилось все с появлением **G2**. Кнопки на задней панели и внимание к мелочам принесли разработчикам успех — их идеи не только отлично раскупались, но и заимствовались конкурентами. Укрепить позиции удалось в прошлом году. G3, получивший QHD-экран и лазерную фокусировку, всего за год увеличил продажи фирмы на 25%. Ждет ли подобный успех новый G4 — покажет время, однако то, что телефон получился как минимум интересным, можно утверждать уже сегодня.

Как и Samsung, LG сделала ставку на дизайн. Заезженную прямоугольную форму корейцы разбавили чуть вогнутым профилем и… задней крышкой из натуральной кожи черного или коричневого цвета. Не знаем пока, как это выглядит живьем и насколько такое решение практично, но на картинках G4 смотрится очень красиво и необычно.

Естественно, никуда не делись в G4 и фирменные клавиши на задней панели — здесь все так же стоит качелька громкости с вписанной в нее кнопкой питания. Тут же расположилась и свежая камера с увеличенным с 13 до 16 Мп сенсором и отлично зарекомендовавшим себя лазерным фокусом. Подтянулся до современных стандартов и фронтальный модуль. Его разрешение повысилось аж до 8 Мп.

А вот экран и железо в G4 остались почти такими же. Диагональ дисплея равна 5,5 дюйма, а разрешение составляет 1440x2560. За работу же телефона теперь отвечает Snapdragon 808 с шестью ядрами и графический чип Adreno 415. С учетом топового позиционирования, набор довольно странный. У конкурентов, напомним, кристаллы сейчас уже восьмиядерные.

Впрочем, на удобстве общения потеря модулей вряд ли скажется, Android прекрасно пашет и на текущих четырехядерниках. Куда важнее в G4 — время автономной работы. Если за год, прошедший с выхода G3, инженеры компании так и не справились с энергопотреблением, то 3000 мАч, выданных G4, опять будет хватать лишь на полдня.

БОЛЬШЕ МЕСТА

MSI 24GE 2QE IPS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-4720HQ
- **Графика:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Оперативная память:** 16 ГБ
- **Твердотельные накопители:** 2x 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Разъемы:** HDMI, 4x USB 3.0, USB 2.0, LAN, 2x 3,5-мм джек
- **Сеть:** Wi-Fi 802.11n, LAN, Bluetooth
- **Дополнительно:** мышь, клавиатура, динамики 2x 5 Вт (Nahimic)
- **Размеры:** 58,3x43,4x3,2 см
- **Вес:** 8,5 кг
- **Цена:** 65 000 рублей

Появление мобильных архитектур Kepler и Maxwell буквально перевернуло мир мобильного железа. Причем касается это не только игровых ноутбуков, но и моноблоков. Если три года назад они были всего лишь вариантом сэкономить место на столе, то сегодня это мощные системы, готовые полностью заменить домашний компьютер.

К примеру, новый **MSI 24GE 2QE** комплектуется топовым четырехъядерником **Intel Core i7-4720HQ**, 16 ГБ оперативки, связкой из двух твердотельников по 128 ГБ, классическим жестким диском на 1 ТБ и, самое главное, видеокартой **GeForce GTX 960M**. А последняя, как показали наши тесты в прошлом номере, тянет в Full HD и на максимальных настройках все современные игры.

Хотя называть 24GE 2QE чисто игровым моноблоком не совсем правильно. Модель подойдет и для серьезной работы. Матрица на 24 дюйма создана по технологии IPS и, по идее, должна выдавать картинку профессионального качества. Не подводит в 24GE и набор разъемов: четыре USB 3.0, один USB 2.0, HDMI, LAN и кардридер.

Что же касается цены, то для такого железа она более чем справедлива — 65 000 рублей.

ТЕХНИЧНОЕ АУДИО

Тестирование гарнитуры Audio-Technica ATH-AG1

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** черный с золотистыми вставками
- **Материал:** пластик
- **Тип наушников:** закрытые
- **Диапазон частот:** 5 — 35 000 Гц
- **Импеданс:** 38 Ом
- **Чувствительность динамиков:** 100 дБ
- **Чувствительность микрофона:** 46,5 дБ
- **Соединение:** 3,5-мм джек, 2x 3,5-мм джек, USB
- **Длина кабеля:** 1+2 м
- **Вес:** 310 г
- **Цена на май 2015 года:** 17 200 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ удобная конструкция
+ отличные материалы
+ высочайшее качество звука
+ хороший микрофон
+ отличное позиционирование источников
+ несколько способов подключения

— МИНУСЫ —

– высокая цена
– несъемный микрофон

Звуком сегодня занимаются все кому не лень — производители памяти, жестких дисков, корпусов, мышек. Гарнитуры у них получаются яркие, дорогие и красивые, но вот звук… он, как правило, не стоит и половины требуемых за него денег. Да, исключения бывают, но они довольно редки. Есть ли на рынке варианты с, так сказать, гарантированным качеством? Есть, только делают их не вчерашние железячники, а компании, всю жизнь посвятившие звуку. В наших ближайших планах уже значится сравнительный обзор их игровых моделей, а сейчас у нас своеобразный аперитив — закрытая гарнитура **Audio-Technica ATH-AG1**.

Встреча

О том, что перед нами серьезная модель, понятно уже по коробке: ни кричащих картинок, ни полуправдивых заявлений, только изображение самой железки и максимум информации о ней. Под стать и комплектация — двухметровый удлинитель с парой 3,5-мм джеков и USB-карта. В общем, все по делу, ничего лишнего.

Сами наушники выглядят солидно: крупные закрытые мониторы из черного софттач-пластика, мягкие амбушюры из кожзама и оригинальная конструкция. На макушку она опирается не подушечкой, а парой подпружиненных лапок, идеально распределяющих вес и по максимуму разгружающих голову. Строение более чем удачное: несмотря на приличный вес в 310 г, просидеть в ATH-AG1 можно очень долго.

Понравился нам в гарнитуре и микрофон. Он хоть и не съемный, зато сделан удобно. Сидит на короткой гибкой штанге, вращающейся на 100 градусов относительно своей оси, и отключается при помощи небольшой кнопки. По качеству приема он, кстати, тоже хорош. Уверенно улавливает голос и благодаря закрытым чашечкам не пускает в эфир игровые звуки, чему, естественно, рады боевые товарищи по каналу.

Распутье

Интересно Audio-Technica подошла к вопросу коммутации. В стандартном случае предлагается 4-контактный 3,5-мм джек. С учетом небольшой длины провода, всего метр, для телефонов, планшетов и PlayStation 4 вариант идеален. Со стационарным компьютером и хорошей дискретной платой лучше использовать комплектный переходник на пару 3,5-мм джеков. Когда же ничего, кроме встроенного аудиочипа, нет или речь о ноутбуке, есть смысл воспользоваться USB-картой. Никаких особых технологий типа виртуализации у нее нет, однако по качеству звучания она заметно превосходит распаянные на материнках ЦАП и без труда раскачивает 38-Ом динамики ATH-AG1. А они, надо сказать, звучат на все деньги.

Звук

Что конкретно играть, гарнитуре, в принципе, все равно. Музыка, фильмы, игры — все это дается ATH-AG1 без малейшего труда и на потрясающем уровне. В шутерах чуть повернутые к ушам динамики идеально выстраивают сцену и без всякой виртуализации дают четкое понимание, с какой стороны на тебя прет вражина, где там началась заварушка и под какой ногой у тебя только что шлепнулась граната. Впечатляют даже спортивные симуляторы типа FIFA 15. Естественно, о позиционировании в них нет и речи, но как же ревут трибуны! Такое ощущение, будто сам только что заложил мяч в ворота.

Еще больше ATH-AG1 впечатляет в музыке. Сложная композиция с кучей инструментов? Не проблема — все разложено по полочкам, все музыканты озвучены одинаково четко, а динамика прет из всех щелей. Впрочем, неподготовленных пользователей больше всего пробирает детализация. Вторые барабаны, дополнительная соло-гитара, бэк-вокал. Все это гарнитура буквально за шкирку вытаскивает из общего потока и демонстрирует слушателю.

Не гнушается ATH-AG1 и более простыми композициями с четко разделенными голосом и инструментами. Она отлично передает акустическую гитару со всеми ее обертонами, а вокал озвучивает настолько чисто и органично, что складывается ощущение, будто находишься не дома перед компьютером, а в какой-нибудь Abbey Road на записи альбома.

Заметим, услышать все вышеописанное реально не только на дискретной плате с мощным усилителем, но и практически на любом портативном плеере с более или менее нормальным ЦАП. Сопротивление у гарнитуры какие-то 38 Ом, а чувствительность равна 100 дБ — раскачивается без проблем. На этом фоне обидно лишь то, что микрофон у ATH-AG1 несъемный, — далеко не каждый решится спуститься с ней в метро.

●●●

Впрочем, впечатление от ATH-AG1 данный факт не портит. Audio-Technica выпустила без пяти минут идеальную гарнитуру, с продуманной конструкцией, качественной сборкой и, самое главное, бесподобным для компьютерных гарнитур звуком. Конечно, стоит такое счастье будь здоров. 17 000 рублей! Дорого, но, если честно, уж лучше переплатить за хорошую гарнитуру от профессионалов своего дела, чем отдать почти столько же, но за «видение звука» от непрофильного производителя. ● *Кирилл Данилов*

НА ВТОРОЙ КРУГ

Тестирование игровой гарнитуры Kingston HyperX Cloud 2

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

В прошлом году **Kingston** показала всем, как правильно выходить на новые рынки. Ее наушники **HyperX Cloud** оказались настолько крутыми, что только у нас отхватили аж две награды — «Лучшая покупка» и «Игровая гарнитура 2014 года». В 2015-м компания решила закрепить успех: Cloud 2 получила новую схему соединения и звуковую плату с поддержкой 7.1. Посмотрим, улучшило ли это и без того прекрасную модель.

По старой схеме

Успешную формулу Kingston менять не стала. Cloud 2, как и ее предшественница, поставляется в здоровой коробке, в которой лежит дорого выглядящий бокс, под завязку набитый оборудованием. Внутри мы нашли саму гарнитуру, мягкий матерчатый чехол, переходник на двойной самолетный «джек», съемный микрофон, пару сменных велюровых амбушюров и звуковую USB-плату.

Прежними остались и сами наушники. В основе лежит металлическое коромысло, обтянутое кожзамом и украшенное вышитым логотипом HyperX. Динамики к нему подвешены через неподвижные алюминиевые дуги. Несмотря на скудность настроек (есть только регулировка по длине и по углу наклона чашечек), на голове конструкция сидит идеально. Плотно прижимается к ушам, не пропуская внешних звуков, и мягко опирается на макушку. В общем, просидеть можно долго.

Что же в Cloud 2 изменилось, так это схема подключения. Кабель у первой версии оканчивался парой компьютерных 3,5-мм джеков. У новой же он оснащен четырехконтактной вилкой, идеально подходящей для телефонов, планшетов и джойстика PlayStation 4. И в походном режиме Cloud 2 действительно удобны: провод короткий, всего 110 см, а разъем для микрофона прикрыт резиновой заглушкой. Единственный минус — сопротивление в 60 Ом, что для мобильных усилителей и встроенных в компьютеры звуковых плат явно перебор.

Звук

Собственно, проблему раскачки как раз решает USB-плата. Эта маленькая коробочка с двухметровым кабелем без труда раскочегаривает наушники и выдает достойный уровень громкости. Удобна она и в управлении — есть клипса для одежды, отключение микрофона и раздельная громкость, по центру стоит активация режима 7.1.

Kingston не сообщает, какая именно используется технология виртуализации, однако к ее работе у нас претензий нет. Стерео в 7.1 плата не превращает, но в фильмах и играх ведет себя нормально. Определить, откуда раздался выстрел, труда не составляет.

Удивительно, но хорошее у платы и качество звука. Никакого завышенного баса или поджатых высоких. И для Cloud 2 — это лучший вариант, потому что играют они невероятно классно.

По сравнению с первой версией гарнитура звучит более собранно и лучше озвучивает бас-партии. При этом характер динамиков почти не изменился — это все те же отзывчивые наушники с потрясающим балансом частот. Они отлично обыгрывают бас, середину и хорошо передают обертона. Да, на классику сил у Cloud 2 не хватает, но попсу, хип-хоп и тяжелый рок они отыгрывают лучше 99% игровых гарнитур. Зло, динамично и очень живо.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** красный/черный
- **Материалы:** сталь, пластик, кожзам, велюр
- **Тип наушников:** закрытые
- **Диапазон частот:** 15 — 25 000 Гц (наушники), 50 — 18 000 Гц (микрофон)
- **Импеданс:** 60 Ом (наушники), 2,2 кОм (микрофон)
- **Чувствительность:** 98 дБ (наушники), -39 дБ (микрофон)
- **Соединение:** 2x 3,5-мм джек
- **Длина кабеля:** 1 м + 2 м
- **Дополнительно:** переходник на самолетный «джек», сумка для переноски, USB-карта с поддержкой 7.1
- **Вес:** 320 г
- **Цена на май 2015 года:** 8500 рублей

Как Kingston, никогда не занимавшаяся звуком, добилась такого результата? Секрет в грамотном выборе партнеров. Насколько нам известно, к этим наушникам приложила руку легендарная **Beyerdynamic**, а у нее за плечами аж 90 лет опыта работы со звуком.

Что же касается цены, то она вполне справедлива. За отлично собранные наушники с богатой комплектацией и мощным звуком компания хочет 8500 рублей. И лучшей гарнитуры для фильмов, игр и музыки за эти деньги вы вряд ли найдете. В общем, «Выбор редакции» в копилку Kingston. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ отличная сборка
+ хорошие материалы
+ качественный звук
+ съемный микрофон
+ USB-карта

— МИНУСЫ —

- высокое сопротивление

СУМЕРЕЧНАЯ ИСКОРКА

Тестирование игровой клавиатуры Logitech G910 Orion Spark

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** механическая, переключатели Romer-G
- **Ресурс механики:** 70 млн нажатий
- **Глубина срабатывания:** 1,5 мм
- **Время срабатывания:** 5 мс
- **Сила срабатывания:** 45 г
- **Подсветка:** индивидуальная, RGB, 16 млн цветов
- **Комплект поставки:** две подставки под запястья, инструкция
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Подключение:** USB 2.0
- **Размеры:** 505x243x35 мм
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена на май 2015 года:** 11 900 рублей

За последние лет пять рынок игровой периферии разросся до невероятных масштабов. Причем, забавно, львиную его долю занимают вовсе не мастандонты индустрии, а компании, появившиеся если не как грибы после дождя, то по крайней мере практически не заявлявшие о себе с девяностых. Как так получилось? Да все просто. Из своего у таких фирм только название и дизайн, а вся логика и компоненты куплены у других производителей. На этом фоне клавиатура **Logitech G910** — настоящее откровение. Собственные, созданные с нуля механические клавиши, развитая RGB-подсветка, поддержка мобильных телефонов и планшетов. Интересно? Да не то слово.

Космос

Поставляется G910, как и полагается флагманской модели, в большой, ярко раскрашенной коробке. Внутри, правда, все довольно скучно: пара подставок под запястья и набор макулатуры. Скудный комплект искупает сама клавиатура.

Первыми в глаза бросаются размеры — в длину клавиатура отъедает полметра, а в ширину аж 25,5 см. Для примера, стандартные модели, как правило, укладываются в 45x15 см. Откуда взялись лишние десять сантиметров? Они пошли на дополнительные клавиши.

В правом углу, вместо лампочек Lock, расположился пульт управления мультимедиа. Четыре кнопки для работы со всякими плеерами, большая крутилка громкости и три клавиши отключения звука, подсветки и кнопки **Windows**.

Еще девять бонусных клавиш встали по левой стороне: пять в колонку по самому краю, еще четыре — над рядом **F1—F4**. Отвечают они за исполнение макросов и поддерживают до трех профилей, переключаемых кнопками в левом верхнем углу.

Ну и венчают всю эту конструкцию съемные подставки под запястья. Как мы уже говорили, в комплекте их две штуки — широкая и узкая. Как утверждают в Logitech, форму обеих пластин компания подбирала на пару с профессиональными киберспортсменами. Инженеры записывали на камеру все действия игроков и потом уже вычисляли идеальные габариты. Надо сказать, такой обстоятельный подход дал результаты — во время игры левой руке действительно удобно.

Доктор, я уникум?

Хотя куда интереснее в G910 — собственная механика **Romer-G**. По заявлению производителя, она на 25% быстрее и на 29% живучее Cherry MX Red. В цифрах: время срабатывания механизма равно 5 против 6,2 мс, а ресурс клавиши составляет 70 вместо 50 млн нажатий. Что это значит на практике? Скорость работы, скорее всего, так и зависит только от пальцев, а вот внуки будут рады — с таким ресурсом G910 вполне может достаться им по наследству.

Впрочем, отставим шутки и расскажем, как оно на практике. По ощущениям, Romer-G — близкий родственник MX Brown. Равномерный ход с щелчком в конце. Кнопки Logitech нажимаются чуть легче, чем MX Brown, и срабатывают чуть раньше. Причем, наловчившись, можно даже не доводить клавиши до упора, а активировать их полунажатиями. Для игр самое то, а вот для набора текстов Romer-G уже не так удобны, надо привыкать.

Отметим, кстати, по качеству Romer-G ни в чем не уступают Cherry MX. Усилие на всех кнопках одинаково, пробел прожимается по всей площади, плюс разработка Logitech работает немного тише «немцев».

Еще одна интересная штука в G910 — колпачки клавиш. Logitech пошла на смелый шаг и добавила кнопкам по два бортика с каждой стороны, а на левой части раскладки, наиболее часто используемой в играх, поставила еще и верхний ограничитель. Особой смысловой нагрузки добавки не несут, так, дизайнерский росчерк, однако тем, у кого пальцы периодически соскальзывают с кнопок, такой бонус пригодится.

Понравится многим и грамотно организованная подсветка кнопок. Если в Cherry MX светодиод стоит *рядом* с

переключателем, то в Romer-G лампочка находится четко по центру механизма. А отсюда более равномерная подсветка букв, особенно в случаях с двумя нанесенными раскладками. Еще одно громадное преимущество иллюминации Logitech — возможность полностью ее настроить.

Настройка

Каждая лампочка составлена из трех светодиодов и позволяет задать клавише любой цвет. Делается это в комплектной программе **Logitech Gaming Software**. Под подсветку в ней выделен целый раздел, в котором можно творить что угодно.

При желании каждой игре, установленной на компьютере, позволяется задать собственную схему. К примеру, в **Battlefield 4** подсветить **WSAD** красным, перезарядку сделать синей, открывание дверей — желтым, приседание и бег — оранжевыми. В общем, простор для творчества неимоверный. Для тех же, кому лень всем этим заморачиваться, Logitech заготовила массу профилей для разных игр.

При выборе **Counter-Strike** закономерно светится **WSAD**, кнопки покупки оружия и амуниции, граффити и чатик. В **StarCraft 2** или **Dota 2** клавиатура превращается в натуральный коралловый риф. А в **World of Warcraft** цифровой блок вообще умеет отслеживать состояние способностей. Активные горят одним цветом, а находящиеся на кулдауне — другим.

Есть в памяти софта и своеобразные скринсейверы. При простое клавиатура автоматически переключается в один из увлекательных режимов переливания цветов, от простой пульсации и радуги до впечатляющего сияния звезд на небе.

Естественно, одной подсветкой ПО не ограничивается. Для начала, имеется мощный редактор макросов. В нем на макро-клавиши можно настроить последовательность нажатий и расставить задержки. Опять же, для ценящих свое время, для наиболее популярных игр в софт зашиты готовые наборы команд. Они не особо интересные, но общее представление о возможностях G910 все же дают.

Ну и, наконец, самая интересная функция — **Logitech Arx**. Думаем, многие помнят эксперименты компании с экранами у моделей **G17** и **G19**, с G910 инженеры пошли еще дальше и позволили приделать к клавиатуре дисплей смартфона или планшета. Для этого на мобильное устройство надо скачать программу Logitech Arx Control (есть и для iOS, и для Android), подключить его к одной локальной сети с домашним компьютером и установить в специальный выдвижной отсек на дальнем конце клавиатуры.

Что это даст? Чисто в теории — много всего интересного. Во-первых, Arx Control позволяет изучить раскладку клавиатуры и все ее настройки — назначения клавиш и привязанные к ним макросы. Во-вторых, если у вас есть мышь Logitech, то со смартфона можно на лету регулировать ее чувствительность. В-третьих, на экран могут выводиться текущие параметры компьютера. Загрузка ядер процессора, видеокарты и заполнение оперативки. И, в-четвертых, Arx Control умеет превращать мобильник в дополнительный игровой дисплей.

Например, в гонках на нем могут отображаться параметры машины и основные приборы типа тахометра или

спидометра, а в сетевых шутерах — рейтинговые таблицы. Правда, сразу скажем, на этот режим губу лучше не раскатывать. Самостоятельно развивать свою же идею Logitech не собирается и возлагает надежды непосредственно на разработчиков игр. А они копаться с SDK и прикручивать его к своим проектам явно не спешат. В общем, функция пока скорее мертва, чем жива. Впрочем, на окончательное мнение о G910 данный промах не особо повлиял.

Клавиатура у Logitech вышла отличная. Нет, она не лучше конкурентов на Cherry MX — игровых механик с подсветкой сейчас пруд пруди. Привлекает в ней другое. Работая с G910, буквально чувствуешь, что в Logitech действительно есть собственный отдел исследований и разработки, его работа видна в каждом элементе — и в собственной крайне удачной механике, реально отличной от Cherry MX, и в выверенных до миллиметра подставках, и в хитрых формах клавиш, и в продуманном софте, и даже в правильном решении отказаться от ЖК-дисплея в пользу куда более современных смартфонов. В общем, получилось функционально и интересно. ● ***Сергей Мельников***

ПЛЮСЫ

+ удачная механика
+ удобные клавиши
+ продвинутый драйвер
+ настраиваемая RGB-подсветка
+ работа со смартфонами

МИНУСЫ

- высокая цена в России
- нет сквозных портов USB или аудио
- слабая поддержка Logitech Arx

НЕВЕРОЯТНАЯ ТРОЙКА

Тестирование видеосистемы Gigabyte G1 Gaming WaterForce 3-way SLI Kit

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Видеокарты:** 3x Gigabyte GeForce GTX 980 G1 Gaming (NVIDIA GeForce GTX 980, 1253-1354/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)
- **Активная система охлаждения:** 3x 120 мм
- **Габариты радиаторов:** 166x120 мм
- **Длина трубок:** 1,3 м
- **Длина видеокарт:** 285 мм
- **Размеры бокса:** 50,4x21,5x15,3 см
- **Требование к питанию:** от 1200 Вт
- **Цена на май 2015 года:** 140 000 рублей

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

Три топовые видеокарты в одной системе — мечта любого игрока. Только осуществить ее непросто. И речь даже не столько о финансах (закроем глаза и представим, что они есть), сколько о грамотном охлаждении подобного чуда. По нашему опыту, добиться нормальных частот и избежать перегрева можно лишь при использовании водянки, сборка которой — та еще наука. Радиаторы, резервуары, помпы, фитинги, переходники... правильно рассчитать, купить и установить все это сможет далеко не каждый железячник, а готовых решений, «из коробки», до сегодняшнего дня никто не предлагал. Первой на эксперимент решилась **Gigabyte**. О ее **GTX 980 G1 Gaming WaterForce 3-way SLI Kit** мы в общих чертах рассказывали в «Игромании» №3/2015, а сегодня уже будем детально разбираться с тем, что это такое и как оно работает.

На колесиках

Первое, чем запоминается WaterForce, — это, как ни странно, упаковкой. Курьер, доставлявший нам систему, позвонил за час и сообщил примерно следующее: «Везу компьютер, вес 20 кг, ждите». О чем он вообще говорил, мы поняли только при встрече, когда получили на руки коробень таких размеров, что в нее без проблем бы влез полноценный Full Tower.

Впрочем, это еще не самое удивительное. Подняв полученное чудо в кабинет и вскрыв, под толстым слоем пенопласта мы обнаружили отнюдь не гору железа, а перехваченный ремнями пластиковый чемодан с выдвигающейся ручкой и на колесиках! И вот уже в нем, плотно зажатое в формовочной пене, лежало все оборудование — три GeForce GTX 980 и корпус для установки выносных радиаторов.

Суть всей системы в том, что Gigabyte *стандартными* средствами справилась с проблемами сборки и охлаждения 3-way SLI. Платы в комплекте — фактически серийные модели, к которым прикрутили независимые СВО закрытого типа. Такие готовые «водяные» варианты предлагают многие производители, только самостоятельно 3-way SLI из них не собрать. Выносной радиатор надо крепить на заднюю стенку корпуса вместо вытяжной вертушки, а соответствующих посадочных мест даже в Full Tower больше двух почти не бывает. Эту задачу Gigabyte как раз и решила. Все рассеивающие элементы она предложила вынести за пределы компьютера и разместить в отдельном контейнере.

Бокс

С установки этого бокса и начинается сборка всей системы. Внешне контейнер — типичный HTPC-корпус, собранный полностью из металла. Крепить его предлагается на крышу компьютера. Хитрого в этом ничего нет. Вытягиваешь по углам коробки болты на пружинках, приставляешь к ПК и отпускаешь. Получается не слишком надежно, зато просто.

Гораздо сложнее не промахнуться с компьютерным корпусом. Крыша у него должна быть плоской (а это сегодня еще поискать надо), плюс желательно, чтобы на ней не было никаких кнопок или внешних портов. Бокс у WaterForce SLI в длину полметра и с легкостью перекрывает все, что под него попадает.

Еще пожелание к корпусу — отсутствие дверцы на лицевой стороне. Дело в том, что после установки контейнер WaterForce надо подключить к компьютеру. А для этого через 5,25-дюймовый отсек проводятся два провода — MOLEX к блоку питания и внутренний USB к материнке. Первый нужен для установленных в WaterForce SLI трех 120-мм вентиляторов. Второй — для функционирования панели управления. На ней отображается температура для каждой платы, а также скорость «карлсонов» и помп. Также с нее можно ограничить максимальный уровень нагрева видеочипов и задать режим работы отдельно выбранной помпы или вертушки.

Видеокарты

Вторая часть системы — сами видеокарты. В комплекте лежат три топовых **Gigabyte GeForce GTX 980 G1 Gaming**. Базовая частота процессора у них увеличена с 1126 до 1228 МГц, а скорость под GPU Boost 2.0 поднята с 1216 до 1328 МГц.

Что же касается охлаждения, то память, питание и процессор накрыты медными пластинами и соединены с водоблоком. К последнему подведены две трубки длиной 110 см, на конце которых закреплен рассеивающий радиатор площадью 120x120 мм. Хладагент, естественно, уже залит и, по утверждению Gigabyte, не должен испаряться благодаря использованным присадкам. В случае же опустошения системы водичку можно долить, однако делать это надо строго в сервисных центрах производителя, иначе прощай гарантия.

Устанавливаются платы просто, главное — соблюдать порядок действий. Сначала карта втыкается в PCIe X16 на материнке, а затем трубки с водоблоком пропихиваются через 5,25-отсек за пределы компьютера, прокладываются по правой стенке установленного ранее бокса и крепятся в отсеке под одним из вентиляторов. Все то же самое повторяется для остальных плат, после чего в корпус добавляется последний штрих — телескопическая распорка.

Один ее конец упирается в днище корпуса, второй — в крышу, а по центру у нее расположены три площадки, которые загоняются под платы. Штука, надо сказать, полезная. Несмотря на отсутствие тяжелых радиаторов, три GeForce GTX 980 нехило давят на материнку и вполне могут ее сломать.

Готово

В принципе, несмотря на теоретическую сложность, собирается WaterForce SLI сравнительно быстро. У нас, к примеру, после изучения инструкции ушло около сорока минут. Некоторые тратят на это и по три часа, но тут, как нам кажется, все зависит от удобства корпуса.

Систему мы собирали в огромном **Thermaltake Core V71** с кучей свободного пространства и очень удачной планировкой. При этом в нем уже были установлены все остальные элементы — материнская плата **Gigabyte GA-X99-Gaming G1 WIFI**, восьмиядерный процессор **Intel Core i7-5960X Extreme Edition**, четыре планки оперативки **Kingston HyperX Predator DDR4-3000 МГц** по 4 ГБ каждая, блок питания **Thermaltake «Амур» 1200 Вт**, твердотельный накопитель **Plextor M6S**, а также жесткий диск **Western Digital WD10EZEX** объемом 1 ТБ.

С тестированием получившегося монстра мы поступили следующим образом. Для начала, ради интереса, прогнали его на Full HD-дисплее и сравнили с конфигурацией на одной GTX 980. Затем уже подключили серьезную артиллерию в виде 4K-монитора **ASUS PQ321**.

Результаты

Первый результат наших тестов — система у нас получилась явно не для Full HD. Какие бы настройки мы ни выставляли, карты бессовестно упирались в процессор. Причем происходило это даже на одной GTX 980, которая под жидкостным охлаждением без проблем работала на 1350 МГц вместо стандартных для себя 1126 МГц. Единственное, для чего в 1920x1080 может понадобиться такой набор видеокарт, так это для активации некоторых специфических режимов. Например, для раскрытия возможностей 144 Гц мониторов или включения фирменной фишки NVIDIA Maxwell — Dynamic Super Resolution, рендерящей игры в 4K.

Тестовый стенд

Процессор	Intel Core i7-5960X Extreme Edition
Охлаждение	Deepcool Maelstrom 120
Материнская плата	Gigabyte GA-X99.G1 Gaming
Видеокарты	GTX 980 G1 Gaming WaterForce 3-way SLI Kit (3x NVIDIA GeForce GTX 980)
Память	4x 4 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Predator
Накопители	Plextor M6S, Western Digital WD10EZEX
Блок питания	Thermaltake «Амур» 1200 Вт
Корпус	Thermaltake Core V71
Дополнительно	Windows 7 Pro 64-bit
Драйверы NVIDIA	350.12

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Графическая система	Graphics	Physics	Score	%
3x NVIDIA GeForce GTX 980 SLI	36 260	15 885	22 732	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	14 071	16 108	12 246	39%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Графическая система	FPS	Scores	%
3x NVIDIA GeForce GTX 980 SLI	148,5	3741	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	63,8	1606	43%

Unigine Valley 1.1

Графическая система	FPS	Scores	%
3x NVIDIA GeForce GTX 980 SLI	79,8	3337	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	64,1	2681	80%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	3x NVIDIA GeForce GTX 980 SLI	NVIDIA GeForce GTX 980
Tomb Raider		
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x	210,3	78
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x	167,2	59,8
Ultra, 3840x2160, AF 16x, SSAA 2x	66	-
Ultra, 3840x2160, AF 16x, SSAA 4x	25,9	-
Hitman: Absolution		
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	95,8	67,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	95	51
Ultra, 3840x2160, AF 16x, MSAA 4x	56,9	-
Ultra, 3840x2160, AF 16x, MSAA 8x	35,6	-
Crysis 3		
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	128,9	60,7
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	116,6	48,4
Max, 3840x2160, AF 16x, AA 4x	50,1	-
Max, 3840x2160, AF 16x, AA 8x	36,7	-
Metro: Last Light		
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA	84	55
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, PhysX	77	54
VeryHigh, 3840x2160, AF 16x, SSAA	29	-
VeryHigh, 3840x2160, AF 16x, PhysX	27	-
Thief		
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	108,3	110,8
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA High	107,6	85,6
VeryHigh, 3840x2160, AF 16x	98,8	-
VeryHigh, 3840x2160, AF 16x, SSAA High	70,5	-
GRID Autosport		
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	111,9	115,5
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	107,9	105,6
VeryHigh, 3840x2160, AF 16x, MSAA 4x	95,2	-
VeryHigh, 3840x2160, AF 16x, MSAA 8x	87,4	-

Куда интереснее результат Gigabyte WaterForce в содружестве с 4K-дисплеем. После перехода на разрешение 3840x2160 речь об упоре в процессор больше не заводилась: нагрузка на карты увеличилась в четыре раза, и вот тут уже раскрылся истинный смысл 3-way SLI. Если одна GTX 980 в 4K еле-еле дотягивала до 15-20 fps, то в компании пары сестер она легко добиралась до заветных 60 fps почти во всех наших тестах, при этом еще позволяла включать MSAA. Компьютер не справился лишь с Metro: Last Light — игра неэффективно использует мощь нескольких GPU и особой прибавки производительности не демонстрирует. В остальном, конечно, три Gigabyte WaterForce — это уже хоть и не предел мечтаний (держим в уме недавний выход TITAN X), но определенно лучшая графическая система «из коробки».

Отдать за нее, правда, надо изрядно. На момент написания статьи стоимость набора равнялась 140 000 рублям. Если выкинуть видеокарты, получится, за идею и охлаждающий бокс Gigabyte просит 65 000 рублей. Много? Несомненно. Но тут надо учитывать, что конкурентов у Gigabyte нет, а за самостоятельную сборку аналогичной системы придется заплатить потерей гарантии и личного времени. ● *Дмитрий Колганов*

НА ВСЕ СЛУЧАИ

Тестирование 2.1-акустики SVEN MS-2100

Один из недостатков почти любой компьютерной акустики — это отсутствие автономности. Выключил ПК, и все, никакой тебе музыки или радио. В **SVEN MS-2100** это исправили — встроили FM-трансмиттер и научили систему читать MP3 с USB-флэшек и SD-карт. Расскажем, как все это выглядит и, главное, звучит.

Поставка

Комплект поставки у MS-2100 на удивление богат. Кроме пары сателлитов и сабвуфера, из-под слоя пенопласта мы достали кучу проводов, пульт ДУ и довольно толковую инструкцию на русском языке. Не подвели и сами колонки. Вся тройка собрана из черного МДФ, а лицевая сторона украшена глянцевым пластиком. Последнее не особо практично, зато на столе смотрится на пять с плюсом. Нет у нас претензий и к сборке. Никакого люфта или скрипа.

За звук ответственны пять динамиков. На колонках это 80-мм среднечастотники и 37-мм твиттеры, а на сабвуфере — 176-мм «бубнилка», расположенная на правом боку. Отметим, от внешних раздражителей в MS-2100 защищен только низкочастотник, остальные излучатели открыты всем ветрам. В домашних условиях это не имеет значения, а вот при выезде на дачу систему в багажник надо укладывать как можно аккуратнее.

Подключение

Собирается MS-2100 просто. Вся усилительная база упакована в сабвуфер, у которого на оборотной стороне расположился тумблер питания, акустические клеммы для подключения сателлитов, пара RCA-входов под источники и разъем для FM-антенны. Собственно, для запуска системы требуется только воткнуть в розетку вилку, провести провода к колонкам и нажать клавишу «Power».

Как это будет сделано, на лицевой панели саба оживет небольшой дисплейчик и активируется система управления. Состоит она из трех кнопок воспроизведения и переключения треков, а также здоровой крутилки-громкости, по совместительству исполняющей обязанности переключателя источников. За остальными функциями — добро пожаловать к пульту ДУ. С него уже можно подстроить частоты, выставить громкость сабвуфера и точечно управлять радиоэфиром и проигрыванием с флэшек. В общем, лентяйка полезная и лучше ее не терять.

Звук

Ну а теперь расскажем, как же все звучит. Признаемся, заочно мы от MS-2100 никаких подвигов не ждали. Все-таки акустика бюджетная, да еще и играет на довольно непривычном бумбокс-поле, однако после личного знакомства наше мнение сильно изменилось. Сателлиты нас, конечно, не сильно порадовали. Как мы ни крутили настройки, а вытащить из мелких динамиков физически не доступные им жирные средние и кристально чистые высокие мы не сумели. Сложный рок и классическая музыка — не их вотчина. А вот попса, хип-хоп и отдельные инструменты типа акустической гитары и пианино отыгрываются красиво.

Собственно, все дело спасает его величество сабвуфер. Уж не знаем, каким образом SVEN уместила в эту небольшую коробочку столько звука, но играет низкочастотник волшебно. Он грамотно ведет бас-партии и очень органично подзвучивает сателлиты. Причем особо хорошо его работу чувствуешь в играх и фильмах. Там, где надо, он не стесняется смачно вжарить, а где не надо — скромно помалкивает и не мешает сателлитам.Что же касается второстепенных функций MS-2100, то здесь особо рассказывать не о чем. Радио, если напротив не стоит какая-нибудь глушилка, ловится во всем FM-диапазоне. А с флэшек акустика без проблем читает любые MP3, правда, без отображения ID3-тегов и возможности перемотки.

●●●

Подводя итог, MS-2100 — это очень интересный вариант универсальной акустики. За пять тысяч рублей SVEN предлагает симпатичный 2.1-набор с хорошим уровнем сборки и оформления, грамотным управлением и не шумящей во время простоя схемотехникой. При этом по звуку система вполне соответствует цене. Звезд с неба не хватает, но уверенно отыгрывает целый ряд музыкальных жанров, а также одной левой справляется с фильмами и играми. Ну и, конечно, надо отметить автономность комплекта. Тем, кто не любит держать компьютер постоянно включенным, наличие встроенного радио и MP3-плеера придется по вкусу. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 2.1
- **Мощность:** 50 + 2x 15 Вт
- **Частотный диапазон:** 40 — 200 Гц (сабвуфер), 200 — 20 000 Гц (сателлиты)
- **Динамики сателлитов:** 1,5 + 3,15 дюйма
- **Динамик сабвуфера:** 7 дюймов
- **Входы:** 2x RCA
- **Дополнительно:** пульт ДУ, 2 акустических кабеля (2 м), кабель RCA-3,5-мм джек, FM-приемник, проигрыватель MP3 (USB и SD)
- **Размеры:** 19,8x34,5x30 см (сабвуфер), 12x21,6x10,3 (сателлиты)
- **Общий вес:** 8 кг
- **Цена на май 2015 года:** 5000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ автономность
+ гибкие настройки
+ качественные материалы
+ хороший звук

– МИНУСЫ –

– ограниченное управление на колонках

ЗА УГЛОМ

Тестирование изогнутого монитора LG 34UC97

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 34 дюйма
- **Разрешение:** 3440x1440
- **Тип матрицы:** AH-IPS
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** по горизонтали / по вертикали — 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, Display Port 1.2, 2x Thunderbolt
- **Дополнительно:** 2x USB 3.0
- **Энергопотребление:** 56 Вт
- **Комплектация:** кабели HDMI, DisplayPort
- **Размеры:** 83x22,4x47,3 см
- **Вес:** 7,7 кг
- **Цена на май 2015 года:** 80 000 рублей

Признаемся, удивить нас монитором сегодня крайне сложно. Мы перепробовали уже все, и 3D Vision, и 4K, и системы 3D Surround, но знакомство с **LG 34UC97** перевернуло наш мир. Как оказалось, изогнутые дисплеи со сторонами 21:9 — это пусть и очень дорого, но в разы круче всяких 144 Гц, динамических подсветок и дополнительных прицелов.

Дизайн

Комплект поставки у 34UC97 образцовый. В большой коробке лежат подробная инструкция, диск с драйверами и пара кабелей. Причем не каких-то там DVI и D-sub (VGA), а полноразмерные HDMI и жизненно необходимый для поддерживаемого монитором разрешения DisplayPort. На этом фоне забавно смотрится ноутбучный блок питания. Ну, то есть как, он стильный, белого цвета, а силовой шнур ему достался черный.

Зато к самой панели не придраться. Она реально полукруглая и очень-очень длинная. Если у обычного 27-дюймового монитора размах равен примерно 60 см, то у LG34U97 он составляет 83 см при той же высоте. Добавляет эффекта и общее оформление. Задняя панель — гладкий матовый пластик золотого цвета, кромки — зеркальные, а передняя часть полностью черная, да еще и безрамочная. Толщина пластмассы сверху и по бокам составляет всего 2 мм. Конечно, при включении по периметру вылезают черные полосы шириной 8 мм, но смотрится все равно эффектно. А вот система крепления у 34UC97 неожиданно подкачала. Выглядит-то она красиво — тонкая металлическая нога с упором на длинную «галку», — однако настроек никаких. Ни регулировок по высоте, ни поворота вокруг вертикальной оси — подобрать разрешается только угол наклона.

Как бы в противовес слабой системе регулировок LG выдала монитору огромное количество всяческих разъемов. На прием видео есть два HDMI, пара Thunderbolt и один Display Port — хватит и на ПК, и на консоли, и даже на ноутбук. Есть у дисплея и USB-хаб с поддержкой двух USB 3.0, а также выход на наушники. В случае если последних нет, а к компьютеру до сих пор не докуплены нормальные колонки, 34UC97 предлагает пару встроенных динамиков. Расположены они на нижней кромке и действительно классно играют. Звук громкий, четкий, без хрипа и, что удивительно, с массой средних частот. Конечно, стационарную 2.0-систему акустика не заменит, но на первое время ее достаточно — с такими динамиками не зазорно не только сериалы смотреть, но и играть.

Еще одна крутая вещь в 34UC97 — система управления. Кнопка всего одна — четырехпозиционный джойстик по центру днища. Кажется, неудобно, однако LG под него создала настолько логичное меню, что грех жаловаться. Ни одного лишнего параметра, ни одной левой вкладки — все четко и по делу, запутаться невозможно.

Режим	Уровень контраста (соотнош.)	Яркость (кд/м²)	Глубина черного цвета (минимальная яркость) (кд/м²)	Температура, К	ΔE_{00} (средняя) Отклонение измеренных цветов от их идеальных значений
Стандарт	857:1	180,4	0,21	7432	0,69
Режим чтения 1	56:1	107,9	1,92	5617	2,99
Режим чтения 2	57:1	107,7	1,9	5870	3,58
Фото	862:1	216,7	0,25	7279	0,6
Кино	895:1	222,5	0,24	7468	1,06
Игры	736:1	195,2	0,26	7725	3,69
Стандарт после калибровки	851:1	120,6	0,14	6423	0,54

Матрица

Откуда такая серьезность? Да все просто — матрица у 34UC97 профессиональная матовая AH-IPS диагональю 34 дюйма и разрешением 3440x1440! И картинку она выдает потрясающего качества. После калибровки ΔE_{00} получилась почти идеальной — 0,57. Не подвели в дисплее и заводские настройки. В «стандартном» режиме он без вопросов показывает ΔE_{00} равную 0,69. То есть включил монитор и сразу приступай к работе с фотографиями.

Хотя, если честно, впечатляет в матрице не качество изображения, а его размеры. Как мы уже говорили, физически монитор примерно на 30% длиннее стандартных 27-дюймовых моделей. Однако это не значит, будто картинка на нем вытягивается, отнюдь. Вся соль в удвоенном, по сравнению с Full HD, горизонтальном разрешении. 34UC97 выдает 3440x1440 пикселей, и это не только поднимает общую четкость, но и увеличивает рабочее пространство.

Взять ту же Windows. На нижней панели управления умещается гораздо больше вкладок. В папках с кучей файлов на одном экране удается расположить пару лишних столбцов. Да что уж там, с такими габаритами на рабочем столе легко уживаются сразу несколько программ. К примеру, на одну половинку экрана выводишь Word, а на вторую — браузер или видеоплеер с фильмом. И все это не ужимается, как на дисплее 16:10, а показывается в нормальных пропорциях.

Причем к таким сценариям использования подталкивает и сама LG. В комплекте с монитором идет утилита **Split Screen**, разбивающая матрицу на две, три или четыре равные рабочие области, на каждую из которых можно развернуть выбранную программу.

Помимо этого, LG также позволяет подключить к монитору сразу два компьютера при помощи функции **Picture-by-Picture**. Включаешь ее, и экран делится по вертикали на две половинки, на одну выводится одна система, на вторую — другая. И, что самое важное, через программу **Dual Controller** между ними можно перекидывать файлы, а также управлять компьютерами одним набором мышь+клавиатура.

В работе

Громадное преимущество на 34UC97 получают рабочие программы. На разросшихся панелях управления умещаются если не все, то львиная доля часто используемых функций. Плюс существенно расширяются рабочие области, что очень удобно при обработке видео и аудио.

Впрочем, круче всего на 34UC97 смотрятся фильмы и игры. Собственно, сам формат 21:9 — то самое соотношение сторон, в котором снимается все сегодняшнее кино. То есть Blu-ray фильмы на мониторе показываются, что называется, один-в-один, без всяких полос сверху и снизу, и выглядит это так, будто реально находишься в кинотеатре.

Что же касается игр, то и здесь 34UC97 мощно выделяется на фоне собратьев. Почти во всех проектах переход с 1920 на 3440 по горизонтали увеличивает угол обзора. К примеру, в гонках при виде из кабины неожиданно появляются боковые зеркала. В шутерах просто больше видишь перед собой и реже ворочаешь виртуальной головой. В стратегиях и MOBA разом контролируешь значительно большее пространство, что, естественно, сказывается на скорости реакции на события.

Конечно, есть во всем этом небольшие минусы. К примеру, игры в 3440x1440 предъявляют серьезные требования к видеокарте. Та же GTA 5 при переходе с Full HD просаживает GTX TITAN с 45 до 20 кадров в секунду. В некоторых же проектах поддержка расширенного угла обзора и вовсе заблокирована. Например, в FIFA 15 увидеть все поле невозможно — по бокам выводятся черные полосы. Это касается и почти всех сериалов, а также роликов на YouTube. Они, в отличие от обычных фильмов, снимаются в 16:9 или 16:10. Впрочем, достоинств 34UC97 все это не умаляет.

●●●

Мы без стеснения можем сказать, что 34UC97 — это лучший дисплей, виденный нами за последние годы. Он дарит массу новых впечатлений и, самое главное, значительно удобнее обычных моделей формата 16:10. В плюсы монитора надо записать и огромное количество входов, и отличную матрицу с очень хорошими заводскими настройками, и несколько действительно полезных утилит, позволяющих на одном экране общаться сразу с двумя компьютерами.

Конечно, стоит весь этот набор не кисло — 80 000 рублей. С другой стороны, сборка из двух 27-дюймовых AH-IPS моделей обойдется лишь на 10 000 рублей дешевле. И если в рабочих сценариях такая конфигурация почти ни в чем не уступит 34UC97, то в играх она уже никуда не годится — слишком сильно будут мешать рамки дисплеев. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ размеры
+ отличная матрица
+ удобное меню
+ хорошая комплектация
+ матовое покрытие экрана
+ хорошие заводские настройки

— МИНУСЫ —

- высокая цена
- мало настроек положения

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

В прошлом номере мы жаловались на лень железных производителей, умудрившихся за целый месяц представить всего одну видеокарту. Как оказалось, зря ворчали, в этот раз мы вообще ничего не получили — ни чипсета, ни GPU, ни процессора. Единственная радостная весть — понизившийся курс доллара, благодаря которому цены на железо еще раз слегка опустились.

Основные изменения этого месяца

- Главное изменение этого месяца — полный отказ от оптических приводов. Пользуются ими сегодня все реже, а денег из нашего бюджета они съедают прилично.
- За счет экономии на дисководах в «Дешево и сердито» поставим хорошие процессоры. Сборке на **AMD** выдадим четырехъядерный **FX-8300**, а варианту на **Intel** — двухъядерный **Core i3-4160**.
- В конфигурациях «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» откажемся от быстрой памяти и сделаем ставку на объем, увеличив его с 4 до 8 ГБ.
- Под натиском **GeForce 900** старенькие **Radeon** все больше и больше теряют в цене. Так, например, в бюджет «Дешево и сердито» теперь без проблем влезает разогнанная **Sapphire Radeon R9 270 Dual-X OC with Boost**.
- В «Займи, но купи» вернем **Intel Core i5-4460** и дополним его картой **Palit GeForce GTX 970**.
- Одночиповый рекордсмен, **GeForce GTX TITAN X**, наконец-то появился в продаже и занял почетное место в «Тебя я видел во сне». Обеспечивать работой он, кстати, будет сразу три **LG 34UC97**, подробный обзор которых вы можете прочитать на соседних страницах.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	57 000
Кулер: CBO Cooler Master Nepton 280L (медь, 2x 140 мм, 800-2000 об/мин, 39 дБ)	7350
Материнская плата: MSI X99S XPOWER AC (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 10x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	21 000
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2666 МГц Corsair Vengeance LPX CMK32GX4M4A2666C16	82 200
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000-1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	104 000
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3600 IT3RSK41MT320-0800 (SATA Rev. 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	43 900
Жесткие диски: 2x 6 ТБ WD Red WD60EFRX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RAID1	30 300
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	6300
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	24 500
Блок питания: Thermaltake «Байкал» 1500W W0431 (1500 Вт, ATX, 135 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 8x MOLEX, FDD, 10x 6+2-pin)	18 800
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (пров., 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб, подсв.); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, пров.)	15 800
Звуковая карта: Creative Sound Blaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	12 500
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	31 500
Мониторы: 3x LG 34UC97 (LED, AH-IPS, 34 дюйма, 3440x1440, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt, USB-хаб, аудиовыход, аудио)	240 000
Со всеми наворотами:	**695 150**

ДО 50 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	9200
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 13,6-31,1 дБ)	1750
Материнская плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 rev. 4.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	6650
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	5000
Видеокарта: Palit NE5X970014G2-2041F (NVIDIA GeForce GTX 970, 1051-1178/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x Mini DisplayPort)	17 800
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2870
Корпус: Aerocool GT Advance (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2250
Блок питания: HIPER M700 (700 Вт, 135 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3650
Системный блок:	**49 170**
Мышь: A4Tech Bloody ML16 Commander (8200 dpi, проводная)	1900
Клавиатура: Tt eSPORTS POSEIDON Illuminated (проводная, 105 клавиш, подсветка)	5600
Колонки: Microlab FC530 (2.1, 54 Вт, 75 дБ, 20-20 000 Гц, пульт ДУ)	5500
Монитор: ASUS VS278Q (TN+film, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт)	18 350
Системный блок и периферия:	**80 520**
Замена ЦП: AMD FX-9370 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4,4-4,7 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2100
Замена видеокарты: ASUS STRIX-GTX980-DC2OC-4GD5 (NVIDIA GeForce GTX 980, 1178-1290/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	15 100
SSD: 240 ГБ Kingston HyperX 3K SH103S3B/240G (SATA Rev. 3, запись — 510 МБ/с, чтение — 555 МБ/с)	9200
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus Solo (24 бит, 192 кГц, 118 дБ, 7.1)	6850
Со всеми наворотами:	**114 370**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-4460 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,2-3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	10 130
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 26,1 дБ)	1350
Материнская плата: MSI Z97 GAMING 3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3300 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, PS/2, 8x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, S/PDIF, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, аудио)	6530
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	5000
Видеокарта: Palit NE5X970014G2-2041F (NVIDIA GeForce GTX 970, 1051-1178/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x Mini DisplayPort)	17 800
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2870
Корпус: Aerocool GT Advance (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2250
Блок питания: HIPER M700 (700 Вт, 135 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3650
Системный блок:	**49 580**
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	5150
Клавиатура: Logitech G600 (8200 dpi, проводная)	5750
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц)	7550
Монитор: ViewSonic VX2858SML (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI, аудио 2x 2 Вт)	20 600
Системный блок и периферия:	**88 630**
Замена ЦП: Intel Core i5-4690 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3670
Замена видеокарты: ASUS STRIX-GTX980-DC2OC-4GD5 (NVIDIA GeForce GTX 980, 1178-1290/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	3350
SSD: 240 ГБ Corsair Force GS CSSD-F240GBGS-BK (SATA Rev. 3, запись — 525 МБ/с, чтение — 555 МБ/с)	10 200
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus Solo (24 бит, 192 кГц, 118 дБ, 7.1)	6850
Со всеми наворотами:	**112 700**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-8300 (Vishera, 4 (8) ядра, Socket AM3+, 3,3-3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6000
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (ал. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	980
Материнская плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	3660
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL CT51264BA160BJ	3680
Видеокарта: Sapphire Radeon R9 270 Dual-X OC with Boost, 11220-00-20G (AMD Radeon R9 270, 920-945/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8500
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2870
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1850
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, 2x FDD)	2050
Системный блок:	**29 590**
Мышь: A4Tech Bloody V5ma Metal (3200 dpi, проводная)	1160
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1450
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	2400
Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	10 450
Системный блок и периферия:	**45 050**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1500
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N960IXOC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1165-1228/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4900
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	3680
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V60 SP120GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, запись — 518 МБ/с, чтение — 559 МБ/с)	3950
Со всеми наворотами:	**59 080**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	6600
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 30 дБ)	730
Материнская плата: ASRock B85 Pro4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4150
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	3680
Видеокарта: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900-925/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8070
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2870
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1850
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, 2x FDD)	2050
Системный блок:	**30 000**
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1200
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	850
Колонки: JetBalance JB-346 (2.0, 2x 22 Вт, 65 дБ, 20-20 000 Гц)	3650
Монитор: BenQ GL2450HM (TN+film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	9000
Системный блок и периферия:	**44 700**
Замена ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	900
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N960IXOC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1165-1228/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5330
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	3680
SSD: 120 ГБ Corsair Force LS CSSD-F120GBLS (SATA Rev. 3, запись — 535 МБ/с, чтение — 560 МБ/с)	4250
Со всеми наворотами:	**58 860**

ДО 30 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	7500
Кулер: Deepcool GAMMAXX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	1050
Материнская плата: ASRock 970 EXTREME4 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-800/2100 МГц до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 5x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	4850
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C11	4400
Видеокарта: Gigabyte GV-N960IXOC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1165-1228/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 400
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2870
Корпус: Thermaltake Versa G2 VO700A1N3N (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2700
Блок питания: HIPRO HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	2870
Системный блок:	**39 640**
Мышь: A4Tech Bloody V8M (3200 dpi, проводная)	1250
Клавиатура: A4Tech Bloody B120 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2150
Колонки: Microlab AC-20 (2.1, 40 Вт, 75 дБ, 50-18 000 Гц)	4700
Монитор: BenQ EW2440L (WLED, VA, 24 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	11 200
Системный блок и периферия:	**58 940**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3500
Замена видеокарты: Palit NE5X970014G2-2041F (NVIDIA GeForce GTX 970, 1051-1178/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x Mini DisplayPort)	4400
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C11	4400
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V60 SP120GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, запись — 518 МБ/с, чтение — 559 МБ/с)	6700
Со всеми наворотами:	**77 940**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	7500
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (ал. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	980
Материнская плата: ASUS Z97-K (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3200 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	5150
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C11	4400
Видеокарта: Gigabyte GV-N960IXOC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1165-1228/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 400
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2870
Корпус: Thermaltake Versa G2 VO700A1N3N (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2700
Блок питания: HIPRO HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	2870
Системный блок:	**39 870**
Мышь: Genius DeathTaker USB (5700 dpi, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1980
Колонки: SVEN MS-2000 (2.1, 40 Вт, 50-20 000 Гц, MP3-плеер, FM-радио, пульт ДУ)	4650
Монитор: LG 24MP56HQ-T (AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	10 750
Системный блок и периферия:	**59 200**
Замена ЦП: Intel Core i5-4460 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,2-3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2630
Замена видеокарты: Palit NE5X970014G2-2041F (NVIDIA GeForce GTX 970, 1051-1178/7000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x Mini DisplayPort)	4400
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C11	4400
SSD: 240 ГБ Kingston HyperX FURY SHFS37A/240G (SATA Rev. 3, запись — 500 МБ/с, чтение — 500 МБ/с)	7750
Со всеми наворотами:	**78 380**

ДО 40 000 РУБЛЕЙ

ТЕСТ №06

ИЮНЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Офис Kunos Simulazioni, создателей Assetto Corsa, располагается прямо на трассе...

А. Валенсия
Б. Каталунья
В. Валлелунга
Г. Монца
Д. Нюрбургринг

❷ В каком году была основана компания CD Projekt RED?

А. 1997
Б. 1999
В. 2001
Г. 2002
Д. 2004

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ На Star Wars Celebration разработчики новой части Battlefront объявили, что игра будет целиком посвящена событиям выходящего в декабре фильма.

А. Все верно!
Б. Не было такого.

❹ Не так давно компания Konami объявила о закрытии проекта Silent Hills.

А. Да, к сожалению.
Б. Нет, они лишь уволили Кодзиму.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — Commie ghosts what don't know they're dead. Hoping to steal our rockets so they can fly up and paint the moon pink and draw a Lenin face on it.

(«Призраки комми, которые не знают, что умерли. Они хотят украсть наши ракеты, чтобы полететь на Луну, покрасить ее в розовый и нарисовать там портрет Ленина».)

А. Metro: Last Light
Б. Freedom Fighters
В. The Darkness 2
Г. Fallout: New Vegas
Д. Battlefield: Bad Company

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Thief
Б. Gears of War
В. Bloodborne
Г. The Order: 1886
Д. Dishonored

❼ Композитором игры Hellblade стал...

А. Ханс Циммер
Б. Тейс де Влигер
В. Энди Ла Плегуа
Г. Мартейн ван Сондерен
Д. Доминик Мэтьюс

Смартфон
ARCHOS 50
Neon
с мощным четырехъядерным процессором
камерой в 5 Мп
поддержкой двух сим-карт
и одной сменной крышкой
(www.archos.com)

НАШ ПРИЗ

СКАНВОРД №06

ИЮНЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Новичок Mortal Kombat X →		Здесь был герой Вина Дизеля →				■					
Композитор Ori and the Blind Forest		Индийский ассассин →					■		… Лингвистон →		
↓		Город-творение Лавкрафта			Амери-канский танк	Еще одна любовь Геральта →					
		↓			↓		■			Пилот “Нормандии”	↓
						Робот, охотник на мутантов					
■	Боевое искусство		… Кольца →								
	↓		…. Роуз →				Герой Star Trek →				
Город-порт из Broken Age →				■					Сканди-навский бог →		
Помогает решать головоломки →			Оживляет модели →						■		

Игровая мышь

Razer DeathAdder

World of Tanks

с высокоточным оптическим сенсором

с разрешением 6400 dpi

мгновенно реагирующими кнопками

удобной формой

и эксклюзивным дизайном

(www.grafitec.ru)

НАШ ПРИЗ

ВИДЕОПАМЯТЬ №06 ИЮНЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play,
навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик,
угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.
Внимание! Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.

Геймпад Speedlink TORID

НАШ ПРИЗ

с технологией Dual Mode

которая гарантирует полную
совместимость с практически всеми
играми Windows

а также встроенным аккумулятором

обеспечивающим
до 10 часов игрового времени

(www.grafitec.ru)

Июнь 2015 June

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
23	1	2	3	4	5	6	7
24	8	9	10	11	12	13	14
25	15	16	17	18	19	20	21
26	22	23	24	25	26	27	28
27	29	30	1	2	3	4	5

Magicka 2 Издатель/разработчик **Pieces Interactive**

ИГРОМАНИЯ

Июнь 2015 June

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
23	1	2	3	4	5	6	7
24	8	9	10	11	12	13	14
25	15	16	17	18	19	20	21
26	22	23	24	25	26	27	28
27	29	30	1	2	3	4	5

Call of Duty: Black Ops 3 Издатель **Activision** Разработчик **Treyarch**

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№04/2015

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Г (последний уровень сложности в DmC называется «Ад и ад»)
2. Б (музыку к игре Assassin's Creed 3 написал Лорн Бэлф)
3. А (Unreal Engine 4 теперь действительно можно пользоваться абсолютно бесплатно)
4. Б (Молиньё не обещал завязать с играми)
5. Д (цитата была взята из игры Dark Souls 2)
6. В (Скриншот был взят из игры The Order: 1886)
7. Б (Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2 создавалась на движке Sith)

Победитель

Савенков Константин (Москва)

Игровая мышь **SteelSeries Heroes of the Storm** с ярко-голубой светодиодной подсветкой, *переключателями турнирного уровня и профессиональным лазерным сенсором* **поддерживающим широкий диапазон CPI** *от 1 до 5700* *(www.steelseries.com)*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: молчания, Родригез, ла, архангел, визирь, Тесс, ос, Лео, Рик, Ивейн, Йаддль, Верн. По вертикали: Орловский, Альсвинн, Линкс, Аманда, Винн, Кид. Ключевое: **Сентинел**.

Победитель

Владимир Шибаев (Москва)

Геймпад **Speedlink XEOX Pro** с высокоточными стиками *и технологией Dual Mode которая гарантирует полную совместимость с практически всеми играми.* *(www.grafitec.ru)*

ВИДЕОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

1. Kane & Lynch: Dead Men
2. Enslaved: Odyssey to the West
3. Dying Light
4. Blackhole
5. Bulletstorm
6. To the Moon
7. Bastion
8. Xenus 2: Белое золото
9. Mirror's Edge
10. The Escapists

Победитель

Смирнов Александр (Москва)

Наушники **Cresyn C260H** *с 38-миллиметровыми динамиками с неодимовыми магнитами* а также микрофоном **и пультом управления звонками и громкостью** *(www.grafitec.ru)*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

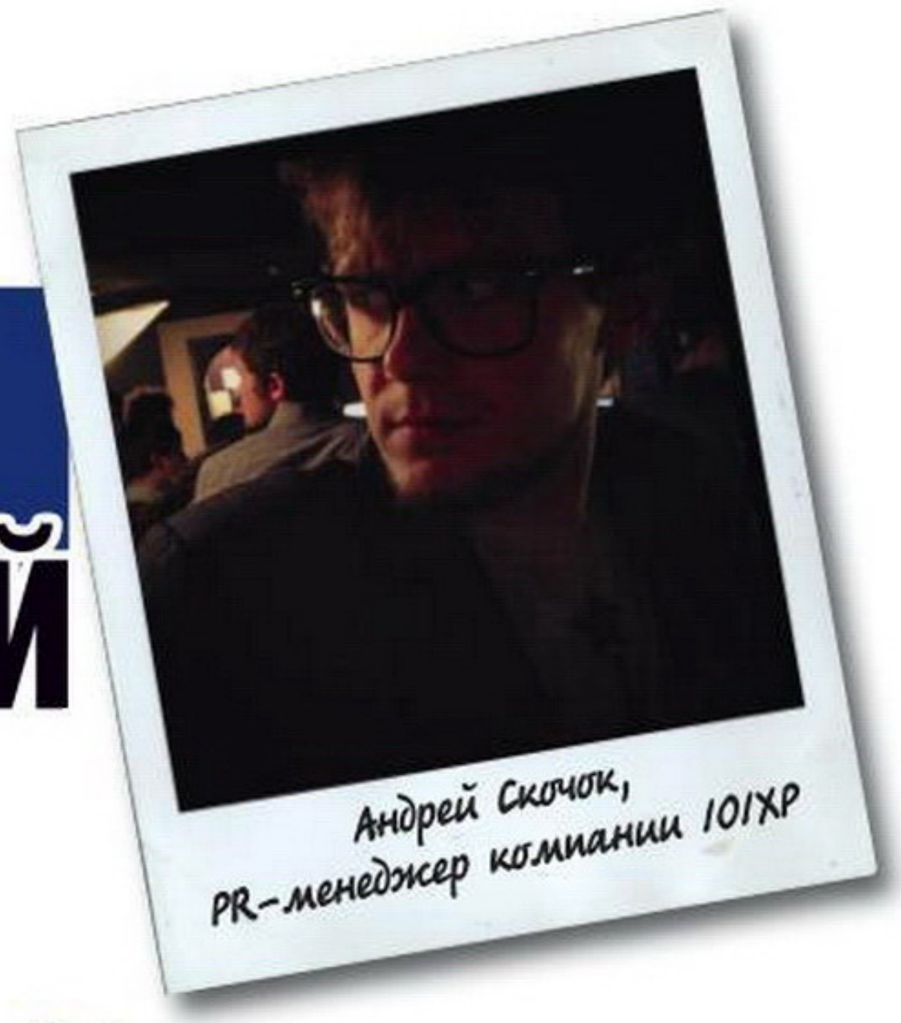
#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до **20.06.2014**. Итоги будут подведены в **августовском** номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ПЯТЬ ФАКТОВ О ФИНСКОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ


Андрей Скочок, PR-менеджер компании 101XP

С появлением **Angry Birds** игровая индустрия Финляндии стала одной из самых быстро развивающихся в Северной Европе. Суммарный объем рынка игр в Финляндии составляет более миллиарда евро — неудивительно, что в его развитии прямо заинтересовано государство и частные инвесторы, в том числе и наши. В начале марта меня отправили поближе познакомиться с местными разработчиками и поискать интересные проекты с целью их выпуска на российский рынок. Мой журналистский интерес никто не отменял: по собственным знаниям и ненавязчивому опросу коллег, складывалась картина, будто Финляндия — это Angry Birds, **Clash of Clans** и **Max Payne**. Оказалось, все куда сложнее и интереснее.

Финляндия — родина мобильных игр

Во времена своего расцвета и тотального доминирования на рынке мобильных телефонов компания Nokia проводила массовую поддержку игрового сегмента для своих мобильников.

В конце девяностых и до середины нулевых годов компания активно поддерживала местных разработчиков и была особенно заинтересована в создании скачиваемых мобильных игр, а не только встроенных в память телефона.

Вторая волна инвестиций пришлась на момент запуска N-Gage. К этому событию в Nokia решили основательно подготовиться — выкупили у Sega мобильное подразделение и вложили немало средств в местных разработчиков. Как вы помните, N-Gage провалился в продажах, но инвестиции Nokia не прошли даром и дали первый толчок к появлению звездных разработчиков для мобилок, а в 2003 году на конкурсе мобильных разработок, проводимых Nokia, познакомились будущие создатели компании Rovio — Никлас Хед, Ярно Вякевяйнен и Ким Дикерт.

Rovio — это не только Angry Birds

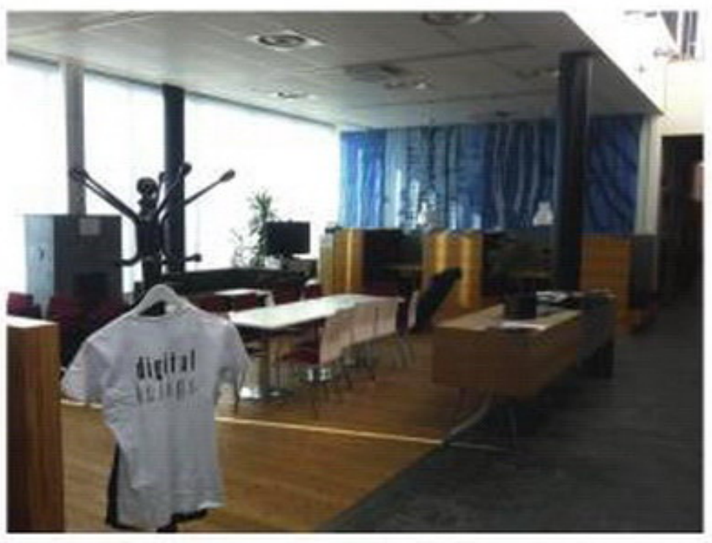
Изначально Rovio называлась Relude. Студия дебютировала с проектом King of the Cabbage World. Игру почти сразу выкупила компания Sumea, переименовала в Mole Wars. После чего Никлас, Ярно и Ким оставалось считать деньги — проект стал одной из первых коммерчески успешных MMO-игр для мобильных телефонов. В 2005-м компания получает инвестиции от бизнес-ангела, переименовывается в Rovio Mobile и делает пятьдесят проектов для мобильников, начиная от простеньких аркад и гоночек и заканчивая такими играми по лицензии, как NFS: Carbon, SWAT и X-Factor. В 2009 году Rovio выпускает Angry Birds и навсегда меняет мир мобильных игр.

Государственная и частная поддержка

Финское правительство прямо заинтересовано в развитии собственного геймдева — существует ряд правительственных программ и грантов, которые помогают перспективным разработчикам встать на ноги, получая под разработку от ста тысяч евро единовременно и еще по несколько тысяч ежемесячно.

Если до гранта или господдержки соискатель не дотягивает, ничего страшного — есть несколько некоммерческих организаций (например, крупнейшая в Финляндии контора NeoGames), которые помогают привлечь частные инвестиции, организовывают встречи с инвесторами и даже являются небольшой биржей вакансий.

Кроме того, разработчики получают льготное налогообложение, упрощенный документооборот и могут при определенных условиях бесплатно размещаться в технопарках и производственных помещениях.



Openspace технопарка в Йоэнсуу. Здесь проводятся совещания и брейншторомы, а зимой можно погреться у камина.

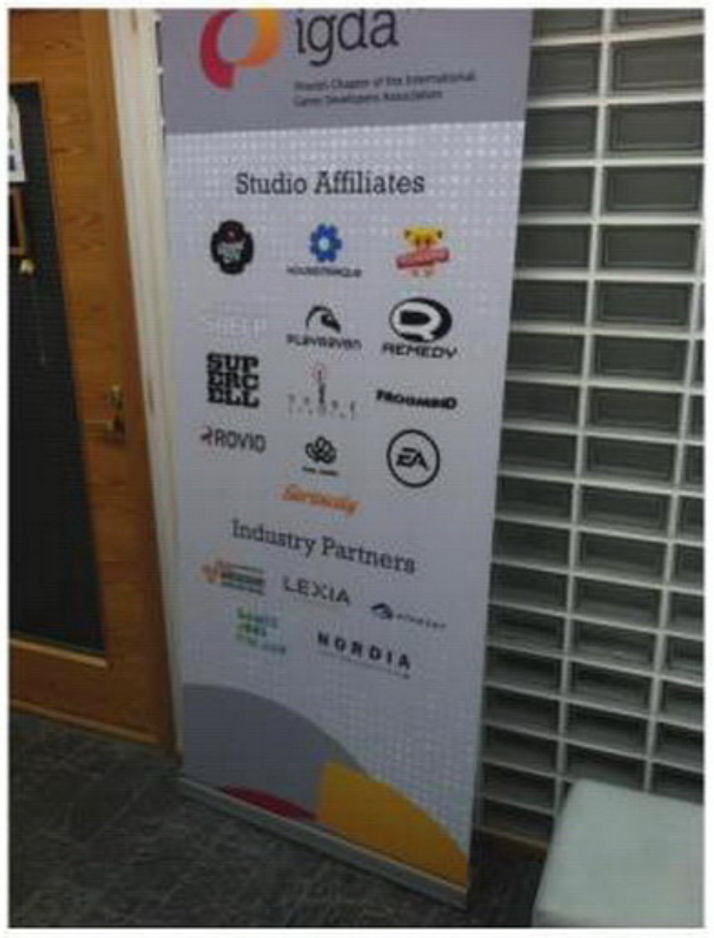
В Финляндии легко стать игроделом

Ремеслу производства игр учат в пятнадцати университетах и шести колледжах, разбросанных по всей стране. Во время обучения студенты без проблем проходят производственную практику. Официально в Финляндии зарегистрировано 260 компаний, в которых заняты 2500 человек, из которых 20% — женщины.

Future Crew

Future Crew — культовая команда демосцены, наиболее известная по Second Reality. Эта демка одной из первых продемонстрировала возможности одновременной 2D- и 3D-визуализации.

Команда давно уже распалась, в 1994 году, но дело ее продолжило жить: выходцы из Future Crew основали игровые компании Remedy, Bugbear Entertainment, IT-компанию Bitboys и Futuremark — создатели самого известного в мире бенчмарка 3DMark.



Финская ассоциация IGDA включает в себя основных игроков локального рынка и постоянно привлекает новых партнеров.

ARCHOS
Entertainment your way

Французский **стиль** в России!

- IPS HD дисплей **(1280x720)**
- Мощь **8 ядер** для HD-развлечений
- **1 ГБ ОЗУ**
  16 ГБ ПЗУ
- **5 МП** для ярких селфи
- **8 МП** для новых фотовпечатлений
- Поддержка карт **microSD**
- Поддержка **2x** SIM-карт
- Ультратонкий и легкий (**7.2 мм/125 г**)

archos.com/ru

ARCHOS 50 Oxygen+

РЕКЛАМА

Deus Ex: Mankind Divided ● **Издатель** Square Enix ● **Разработчик** Eidos Montreal

18+

Ведьмак 3: Дикая охота ● **Издатель/разработчик** CD PROJEKT RED ● **Издатель в России и СНГ** CD PROJEKT RED